

尖端典藏攻略本系列021
夢幻模擬戰II
完全攻略本
電視遊樂雜誌編輯部 監製
尖端出版有限公司 出版



尖端典藏攻略本系列020



鬼神降臨傳

完全攻略本

定價：200




尖端典藏攻略本系列021
夢幻模擬戰II
完全攻略本
電視遊樂雜誌編輯部　監製
尖端出版有限公司　出版

夢幻模擬戰 II

必勝攻略法



目次 CONTENTS

前言

抱著想要稱霸大陸的野心而侵略巴魯帝亞（バルティア）王國的達魯西斯帝國（ダルシス）皇帝迪格斯（ディコス）。他搶到了巴魯帝亞皇家所守護的傳說聖劍蘭格里沙（ラングリッサー），於是，聖劍所封印的黑暗軍勢也復活了。後來達魯西斯軍被擊破，巴魯帝亞的王子雷丁（レディン）利用聖劍，再次將這批黑暗軍勢隨同著這把聖劍全部封印起來，世界也暫時的恢復平靜……。

數百年之後，巴魯帝亞王國已經消失了。蘭格里沙也成為傳說之劍。雷格魯德（レイガルド）帝國則展開了向大陸各地的侵略戰等。其實在其背後有個人稱黑暗王子的波塞魯（ボーゼル）和一把與蘭格里沙相對比的魔劍亞魯哈撒德（アルハザード）為其撐腰。

得到魔劍亞魯哈撒德的雷格魯德帝國，在釋放出被邪惡之劍所封印的真力的同時，果真最後能達成稱霸大陸野心嗎？

基礎知識編

BASIC INFORMATION



在這個單元，我們將為您介紹玩本款遊戲所必須先知道的最基本部分，遊戲的流程與指令說明。如果不了解這些基本常識的話，玩起遊戲來很難上手。所以希望大家一定要先熟讀本單元。

遊戲的流程

夢幻模擬戰Ⅱ是一款將遊戲中已設計好的劇情，一個接一個地破關後，再繼續進行下去的模擬型遊戲。我們在此將為各位介紹在一個劇情之中，流程是如何進行的。

這算遊戲的最基本部分，請大家務必要理解。



◀要先了解整個遊戲是如何進行的。

大陸圖表示

表示玩家所挑戰的劇情發生的所在位置。而紅線則表示到目前為止的進軍路線。沿著這條線，來移動符號。



◀只要按鍵即可切換到此畫面來。

前言

這是用來介紹本劇本的故事情節。在這之後會表示出劇情的勝利條件與敗北條件。另外，在畫面下方也顯示NPC（電腦操縱）部隊。



◀可以了解到此為止的故事大要。

出擊準備

在這裡所要做的是戰鬥前的準備、傭兵部隊、寶物裝備、寶物的買賣以及指揮官的配置等等。另外，也可以在這裡確認登場敵人部隊的位置。是很重要的部分。

▶戰爭之前，必須做好萬全的準備。

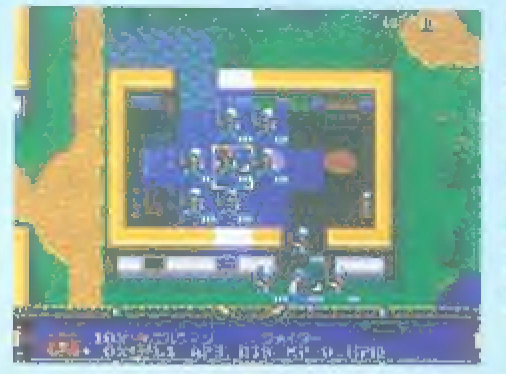


◀依資料的判斷，也可將劇情的難易度改變。

遊戲開始

交互重復自軍操作畫面（對自己的部隊下命令，使其行動）與敵軍操作畫面只要達成所需要的勝利條件遊戲便告結束。當自軍與敵軍的操作畫結束一回合，則意謂著戰爭已經經過了一輪。

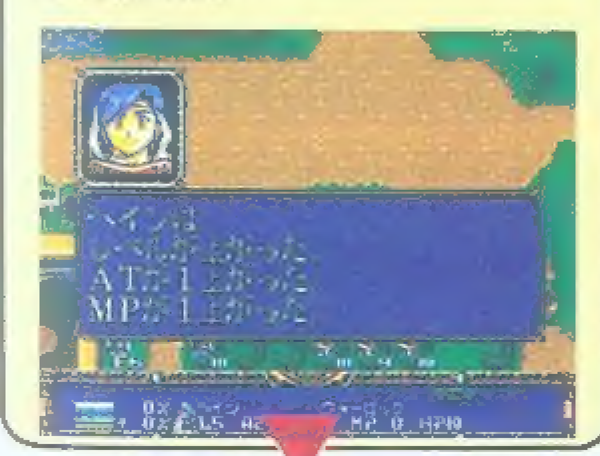
這是遊戲所要進行核心部分，所以一定要慎重的操作。遊戲的結束否，也是看你的手腕的。



◀與敵軍進行實際的戰鬥。這是最主要部分。

勝利

當勝利條件被達到，勝利之時，所有自軍部隊的經驗值一定會有所增加。



敗北

當敗北條件不幸發生時，電腦就會在當場判定遊戲結束。如此只好重頭再開始了。



結果報告與記錄

在報告完打倒敵軍部隊之後，會得到錢（P）以做為報償。只要到過到這裡，就可以將截至目前的資料記錄起來。



◀會報告本段劇情的戰鬥結束。

繼續下一段劇情

有關出擊準備

在與敵軍戰鬥之前，一定要先將自軍的狀態全整頓好。在本單元，我們將為您說明出擊準備時的必要事項，請務必熟讀。

要輕鬆地渡過每一個關卡，與事前的準備大有關係，所以了解每一個結構是非常重要的。



◀要確實理解出擊準備的遊戲結構。

雇用傭兵（部隊）

對於每一個指揮官，最多可以配置６個傭兵部隊。依據指揮官個別的不同。所雇用的傭兵部隊也會不同，要特別注意。在雇用傭兵部隊時，錢（Ｐ）是必要要的。



◀雇用強勁的傭兵部隊價錢是很高的。

寶物裝備

由指揮官決定寶物的裝備。寶物可以在劇情結束時獲得，或者也可以在商店當中購買到。如果想要知道這一部分的詳情，請參照P.20以後的介紹。





◀寶物由指揮官裝備，能力上升！

商店

在這裡可以進行寶物的買賣。商店在賣出物品時會向你說明寶物的效果。但是，裝備在身上的寶物不能賣。根據劇情的不同，能夠購入的寶物種類也是有各式各樣的。

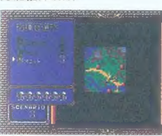


◀如有需要的寶物，最好能先買下來。

配置指揮官

在戰略地圖上配置指揮官的位置。雇用傭兵部隊，有效地利用他們。並且要仔細地考慮這些傭兵部隊能發揮功效。

在這裡你除了可以自己動手來配置指揮官外，還可以交由電腦自動來幫你配置。另外，還可以調整變更部隊的行動順序。而且還可以看到敵軍部隊的配置，因此最好以此為參巧來決定配置。



◀在此地圖上決定指揮官的配置。



◀可同時看到敵軍部隊的情報。

有關於傭兵（部隊）

當要雇用傭兵的時候，會依據指揮官單位的不同，所能雇用的部隊也有所差異。而且雇用的傭兵所需要的金錢（Ｐ）也不同，所以要注意所持有的錢。

可以雇用複數傭兵部隊的指揮官，也可以雇用別種的傭兵部隊。

舉例來說，有一名指揮官可以雇用步兵和騎兵，那他可以雇用四隻步兵和二隻騎兵，做成一隻混和部隊。以及諸如此類的多種變化。

要注意的是，當你要將傭兵部隊組成混和部隊時，其種類只限於２種以內。



◀依據指揮官個別性質，能雇用的傭兵也不同。



◀雇用複數的傭兵部隊，可組成混合部隊。

指令說明

接下來隨即要展開與敵軍部隊的實際戰鬥了，但在這之前讓我們先來看看必要指令的說明！

移動

使指揮官、傭兵部隊移動的指令。會清楚的顯示出各部隊移動範圍，只要是在所顯示規定的範圍之中即可移動。首先得游標指向想要移動的目的地，再按下Ｃ鈕即可移動。此時如果再按一下次Ｃ鍵的話，部隊即可固定在該配置。但如果想要取消的話，只要按Ｂ鈕就可以了。

當移動目的地與敵人部隊接觸時，還可以在移動後接著使用攻擊的指令。



◀將可移動的範圍清楚地表示出來。





◀與敵軍鄰接則可以進行攻擊。

攻擊

攻擊鄰接的敵軍部隊時所使用的指令。依據傭兵部隊的不同攻擊手段，有些與敵軍不靠近也可以展開攻擊。當你使用本指令時，它會將可以攻擊的敵軍部隊與其範圍，清楚地表示出來。

只要將游標移至你想派去攻打敵軍的部隊，再按Ｃ鈕來選擇攻擊的指令。然後，再按游標移到你所想要攻擊的敵軍部隊，再按Ｃ鈕決定即可完成。



◀清楚地表示出是否可以攻擊。

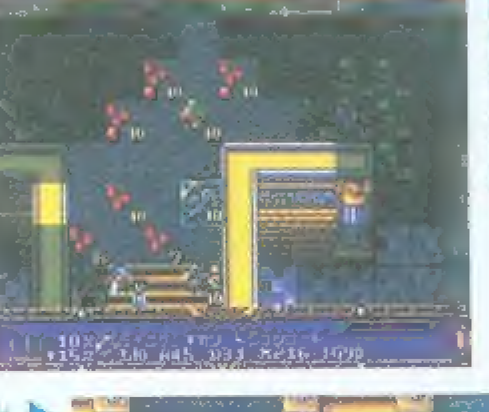


◀將游標移到攻擊目標，再按Ｃ鍵決定。

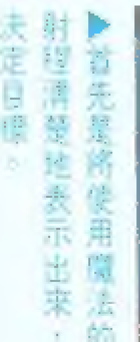
魔法

本指令只限於可使用魔法的指揮官才能使用。可清楚的表示該項魔法的射程距離。只要按Ｃ鈕來決定目標，使用的效果範圍也會被表示出來。

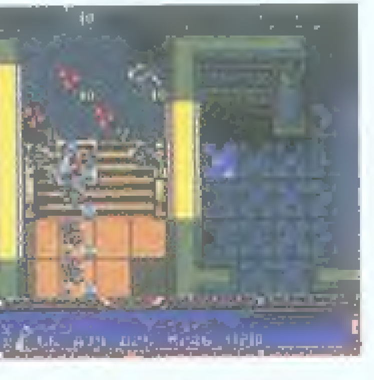




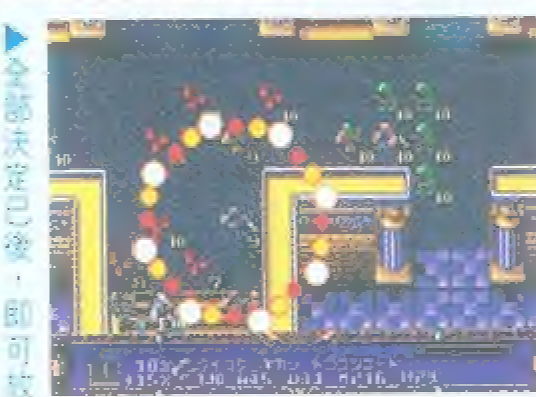
◀目標一決定，效果範圍即會表示出來。







▶首先是將使用魔法的射程清楚地表示出來，決定目標。



▶全部決定已後，即可放出魔法。

治療

當指揮官單位因戰爭而受到傷害時，只要使用這個指令就可以使ＨＰ（體力）回復3點。除了ＨＰ的回復以外，連ＭＰ也可以回復2點。



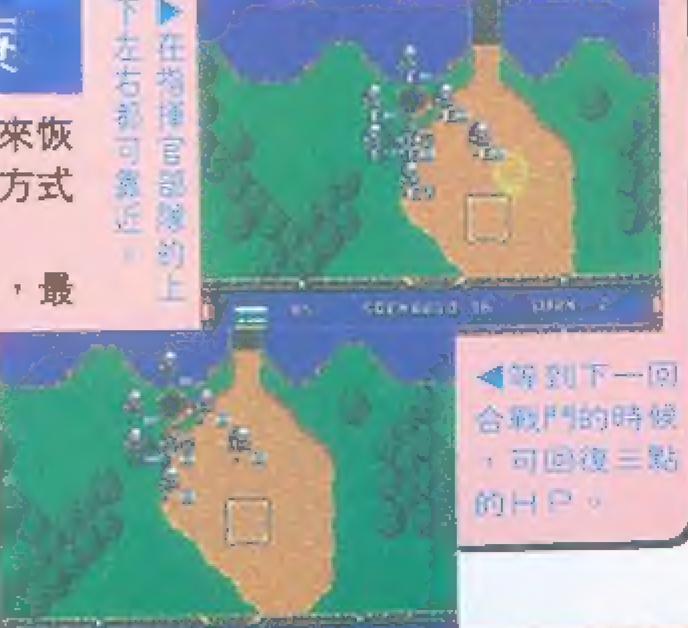
◀當指揮官不幸受傷時，務必使用此項指令。

傭兵部隊的治療

指揮官可以使用治療指令來恢復ＨＰ，這是傭兵部隊的恢復方式與其有點不同。

如果要使傭兵的ＨＰ恢復，最重要的是一定要與指揮官鄰接才可以。只要移至指揮官旁邊，下一回合戰鬥時即可回復3點ＨＰ。

▶在指揮官部隊的上下左右都可靠近。



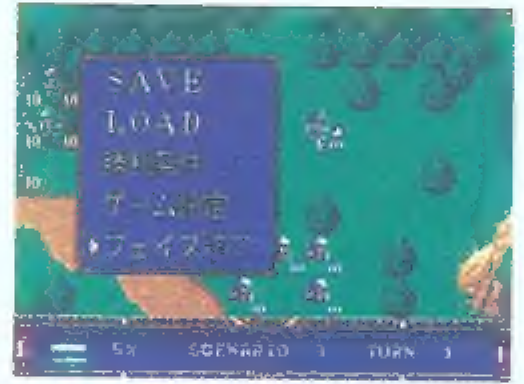
◀等到下一回合戰鬥的時候，可回復三點的ＨＰ。

指令

玩家只能命令指揮官行動，而傭兵部隊的行動會依照對指揮官的要求一直進行到結束，在玩之前要了解這種關係。

指令有四種類，玩家可以利用這項指令來決定任何一個命令，而至於各種命令的說明，請參考以下的表。

而這個命令指令也可在指揮官的行動終了時再決定，所以冷靜地把握情況，才能有效使用。



◀只有指揮官可以行動，整場戰鬥都是如此。



▶電腦會遵守你所下的命令行動。

司令內容一覽

移動	能夠與指揮官一起移動。四隻部隊與指揮官緊密隣接，其他的二隻則在指揮範圍內移動。命令他們在攻守之間要均衡。在遇到亂戰時，要發揮某種程度的威力。	
攻擊	是一個比與指揮官諧同一起移動更重視攻擊的命令，在指揮範圍內有敵軍部隊，當一遇到對自己有利的時候，具有積極攻擊的傾向。但指揮官容易呈無防備狀態為其弱點。	
防禦	不準備由我軍向敵軍部隊採任何攻擊，只命令在指揮官所在的周圍加強電腦的防禦行動。觀察敵軍的動向，再繞到其後方的戰略。可以一邊保護指揮官一邊前進。	
手動	一切的自動操作都解除。也就是說連傭兵部隊也將全由玩家親手來操作。這是在做複雜布陣時所不可或缺的命令。如果無法掌握傭兵部隊的數量，就連剩下的部隊也會……。	

設定選單

按START鈕或者是X，Y，Z任何一個按鈕都可以將設定的畫面叫出來。

將游標移至所想要實行的命令處，再按下C鈕即可。



◀這是一定會使用到的設定畫面。

SAVE

這是個將目前正在玩的劇本當場記錄的指令。因為只可以記錄一個，所以別錯過機會。如果一經記錄，就算是不玩時將電源切掉後也可以從記錄的地方開始玩。

LOAD

可以將以前記錄的遊戲資料叫出來。當你在遊戲中用錯，玩錯，或者在作戰不小心失敗，想要重玩的時候可以使用這個指令。最好與SAVE的指令配合使用。

遊戲（ゲーム）設定

●遊戲速度……可以調整游標的移動速度或者也可以將等待敵人操作面的時間縮短。

●表示速度……可以調整視窗或者是情報訊息等的表示速度。

●戰鬥畫面……切掉或打開戰鬥時的動畫畫面，使戰鬥的進行速度變得可以調整。

●調整配置……可以變更原先設定好的操縱按鈕功能，或者是變換視窗等的顏色。當你要變更按鈕功能時，將游標移動到你所想要變更的項目處，然後再決定所要變更使用的按鈕即可。

狀態（フェイズ）終了

當你想要使自軍操作畫面結束的時候，這以使用這個指令。這時如果有傭兵部隊是沒有動作的話，它們會遵照命令自動行動。



▶想使自軍操作畫面結束的時候，只要選擇這個指令就可以了。



◀傭兵部隊移動後，則換敵軍行動。

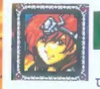
角色介紹

在夢幻模擬戰Ⅱ當中，會有許多個性豐富而且具有魅力的角色出現。在這裡我們將為您介紹主角和他的同伴（隨著情節的進行而陸續加入成為伙伴）。

另外，我們也會推薦個別角色所適合的階級變換，因此您可以當作為參考。我們也希望這能對您今後的攻略有所幫助。



▲如果能對每個角色瞭若指掌的話，遊戲樂趣也會增加的。



艾魯溫 エルウィン

從小就父母雙亡，以冒險者的身份展開旅行。他是前作主角レディン的子孫。具有強烈正義感。容貌、姿態等都和レディン很像。你也可以替他取個名字。

初期狀態		AT	23
階級	戰士（ファイター）	DF	18
等級	1	MP	0

建議的變更階級

戰士（ファイター）→ 領主（ロード）→ 高等領主（ハイロード） 或是 高原戰將（ハイランダ）

可改變成喜歡的階級



莉亞娜 リアナ

是海茵的青梅竹馬。在光之神殿裏擔任女巫。但是，後來被雷格魯德帝國所追殺時得到艾魯溫的幫助。

初期狀態		AT	21
階級	教士（クレリック）	DF	17
等級	3	MP	6

建議的變更階級

教士（クレリック）→ 治療師（ヒーラー）→ 牧師（プリースト） 或是 主教（ビショップ）

可改變成喜歡的階級



海茵 ヘイン

是住在撒魯拉斯（サルラス）附近村莊的魔法師。性格開朗很少有煩惱的事。是艾魯溫的好朋友。也是莉亞娜的青梅竹馬。





初期狀態		AT	23
階級	法術士（ウォーロック）	DF	13
等級	1	MP	12

建議的變更階級

法術士（ウォーロック）→ 魔法師（ソーサラ）→ 主教（ビショップ） 或是 術士（メイジ）

可改變成喜歡的階級

史考特 スコット



ルラス領主的兒子，是一名見習騎士。在遊戲剛開始時是個懦弱，不足以依靠的人。但隨著成長而成為一名偉大的騎士。

初期狀態		AT	21
階級	戰士(ファイター)	DF	18
等級	1	MP	0

建議的變更階級

戰士(ファイター) → 騎士(ナイト) → 魔術騎士(マジックナイト) 或是 高原戰將(ハイランダー)

可改變成喜歡的階級



雪莉 シェリー

雖然貴為カルザス城的公主，但是自由奔放的個性為其禍根。她常常逃出城外，鍛鍊自己的劍術。

初期狀態		AT	22
階級	戰士(ファイター)	DF	20
等級	9	MP	0

建議的變更階級

戰士(ファイター) → 飛鷹騎士(ホークナイト) → 獨角獸騎士(ユニコーンナイト) 或是 龍騎士(ドラゴンナイト)

可改變成喜歡的階級



奇斯 キース



他是カルザス城的飛行部隊隊長。是雪莉直屬的部下。沈著冷靜又沈默寡言的個性，常為雪莉溜出城的事情而煩惱不已。

初期狀態		AT	22
階級	騎士(ホークナイト)	DF	20
等級	1	MP	1

建議的變更階級

戰士(ファイター) → 飛鷹騎士(ホークナイト) → 魔術騎士(マジックナイト) 或是 飛鷹騎士(ホークナイト)

可改變成喜歡的階級



亞龍 アーロン

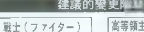


雪莉的劍術老師。據說一生只輸過一次，可見其劍術之精湛。看來雖像是有點癡呆的老人，但他可成為一名強勁的伙伴。

初期狀態		AT	23
階級	戰士(ファイター)	DF	20
等級	8	MP	1

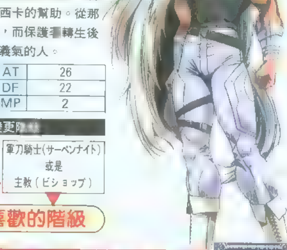
建議的變更階級

戰士(ファイター) → 騎士(ナイト) → 高等領主(ハイロード) 或是 高原戰將(ハイランダー)



可改變成喜歡的階級

雷斯塔 レスター



在當海賊的時候，曾受到潔西卡的幫助。從那以後，他為了要報恩，而保護著轉生後的潔西卡。是個很重義氣的人。

初期狀態		AT	26
階級	鱷魚騎士	DF	22
等級	7	MP	2

建議的變更階級

戰士（ファイター）▼ 鱷魚騎士（クロコナイト）▶ 軍刀騎士（サーペンナイト）或是 主教（ビショップ）



可改變成喜歡的階級

傑西卡 ジェシカ

唯一知道蘭格里沙密秘的人。使用魔法延續壽命，後來更不斷轉生而持續活下去的大魔導師。20年前才轉生過一次。

初期狀態		AT	29
階級	魔法師	DF	17
等級	5	MP	17

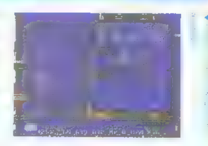
建議的變更階級

法術士（ウォーロック）▼ 魔法士（ソーカラー）▶ 牧師（プリースト）或是 術士（メイジ）

可改變成喜歡的階級

有關於角色階級

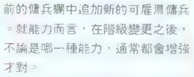
在指揮官的特性中有角色等級這種數值資料。而在每個角色的階級中又備有等級這樣東西。當等級達到了一定的程度時，就可以將原來階級變更成比較上等的階級。在本單元，我們將詳細為您解說有關階級變更的事項。



階級的屬性



依據角色的不同，其屬性也會有所不同。依其屬性不同，在戰鬥時的優劣或是可以裝備的寶物等條件也會改變。詳情請參照資料編。

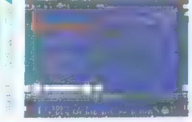


階級變更

當角色階級的等級達到10以上的時候，就可以將原來階級變更成為更上位的階級。當你一旦變更成比較上位的階級以後，就能夠在自前的傭兵欄中追加新的可雇用傭兵。就能力而言，在階級變更之後，不論是哪一種能力，通常都會增強才對。

但是，除了特殊情況以外，要注意如果變更過一次階級以後，就不能再更換了。





可使用魔法的階級

依據角色階級的不同，也有一些會使用魔法的階級，等級越上升，會的魔法也越多，至於魔法的說明請參見下表。



◀魔法的使用可以左右戰爭的勝敗。

	魔法名	使用效果
攻擊魔法	マジックアロー	使用火球，瞄準敵人攻擊。
	ブラスト	用強勁的能量彈向敵人攻擊。
	サンダー	呼叫雷雲，使敵軍部隊遭到雷劈。
	ファイヤーボール	引起大爆炸，使敵軍部隊受到傷害。
	メテオ	召喚好多個隕石，瞄準敵人落下。
	ブリザード	突然將大氣冷却，使範圍內的敵人受傷。
	トルネード	產生巨大的龍捲風。
	ターンアンデッド	將指揮範圍內的不死僵屍系怪物全部消滅。
	アースクエイク	引起大地震，是個強力無比的魔法。
恢復魔法	ヒール1	使範圍內的同伴，HP回復3點。
	ヒール2	使範圍內同伴之HP值全部回復。
	フォースヒール1	使一整個部隊的所有人HP回復3點。
	フォースヒール2	使一整個部隊的所有人HP全部回復。
補助魔法	スリープ	催眠對手以干擾攻擊。
	ミュート	封印敵人的魔法。
	プロテクション	在一個回合戰鬥之間，防禦力提高。
	アタック	在一個回合戰鬥之間，攻擊力提高。
	ゾーン	在一時之間使對手指揮官的指揮範圍歸零。
	テレポート	使我方一部隊移動到想去的地方。
	イリュージョン	產生自己的分身。
	レジスト	在一個回合戰鬥之間，使魔法防禦力HP。
	チャーム	施以魔法，使敵方一時之間成為我方戰友。

薩魔納的召喚魔法

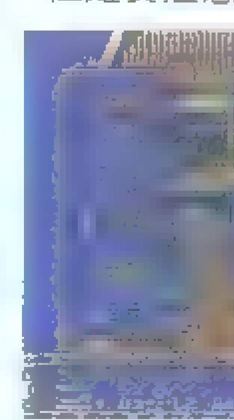
魔導士系的隱藏角色之中，有些具有隱藏的階級可供轉變！「薩魔納」是個擁有怪異階級的角色。

薩魔納中最具特色的能力便是「召喚魔獸」。當在召喚時，會消耗掉MP（依情況的不同，有時也會使用到寶物），不過可以召喚出相當於1隻傭兵部隊威力的魔獸出來喔。

召喚出的魔獸是一個相當強的單位，也可以同時使用魔法，而且就算是被擊退也可以再召喚出來。但是要注意只能召喚1隻。



◀有些隱藏是一些角色階級



◀由等級2開始即可使用召喚魔法

召喚魔獸		
名　稱	必要寶物	可使用的魔法
エレメンタル	無	ヒール1
フレイヤ	天使のはね	スリープ･プロテクション･フォースヒール1･チャーム
ホワイトドラゴン	カーバンクル	ファイヤーボール、ブリザード

要注意MP值！

使用召喚魔獸的魔法時，在召喚時的MP消耗量相當驚人。因此召喚魔獸時要相當慎重。要極力防止它被擊退或是被消滅。另外，在使用魔法援護我方部隊的時候，靜觀是否要使用召喚魔法也是很重要的。總之在使用強力的召喚魔獸時要注意MP值。



◀問題在於太過依■強勁

有關於寶物

可以供各指揮官裝備的寶物有許多種類。裝備好寶物的指揮官，不管是遇到敵人攻擊，或者是去攻擊別人時，多少有強化的作用。

只要使用這些寶物，就算是艱難的戰鬥也有利地克服。總之取得寶物是很重要的。



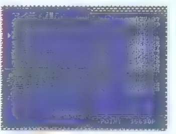
寶物的效果

寶物的效果大概可分為三種。所有的寶物，一定都屬於這三種效果中的一種。

第一種是，帶有攻擊能力的「武器型」。第二種是，帶有防禦力（防禦魔法等也包含在內）的「防具型」。第三種是使指揮範圍擴大或是使ＭＰ增加等，與指揮官周邊有關係的「援助型」。

這些類型與在裝備寶物時有極大的關係。

取得寶物的方法

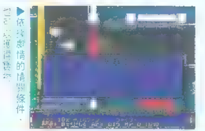


◀最簡單的方法還是到商店去購買。

取得寶物的方法有很多種。而其中最正統的是，在做出擊準備的時候，到商店去購買寶物。但是，這種方法只限於當手頭上的金錢很寬裕的時候，才能使用這個方法。

另一個方法是，在戰鬥時，若將指揮官移到地圖上的特別之處，即可以得到寶物。

假如敵軍的指揮官有裝備寶物的話，只要將該指揮官擊敗，即可以得到敵軍的寶物。

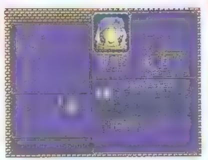


▶依據劇情的情況條件，

裝備寶物的限制

前面曾經說明過，依據階級的屬性不同，寶物也分成可裝備與不可裝備二種。

例如戰士可以裝備大型寶劍，但是由於教士與法術師等的屬性與戰士不同，因此他們就不能裝備這類的寶物。



▲……可裝備的角色階級……

寶物的買賣



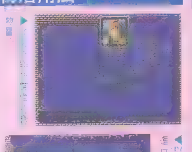
在商店裏，除了可以購買寶物以外，還可以將手上多出的寶物賣出去。這個時候，電腦會向你說明你想賣掉的寶物有何效用。另外，賣掉寶物所得的利益是實際原來賣的價格的75%。但是要注意的是，依據寶物的不同，在有些商店也會出現不能賣的情況。

各個劇情裏都備有商店的存在，裏面賣的寶物種類也各有不同，所以最好能進去看看。

有效率的寶物活用法

依據屬性的規定而有可裝備與不可裝備的寶物。但是，你也可以利用階級變更的方式來避開這些規定。

例如，你若想將只限於魔法師專用的寶物裝備在戰士身上的時候，你只要將階級更換成魔術師類的階級，然後就可以裝上寶物了。以裝備上寶物的狀態再進行階級更換，即可避開規定而裝備成功了，但是，一旦解除裝備就不能再裝備第２次。





◀以裝備狀態再進行階級變更

部隊的特性與相剋度

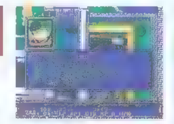
部隊仍是依照其屬性的優劣來設立的，與戰略之間具有極大的關係。而且，各個部隊也有自己的特性。

若是能了解部隊的特性或配合度的話，不僅是遊戲進行方面，就是當成戰略上的新資料也非常有幫助。就讓我們來了解一下吧。

得到部隊的方法

部隊的取得方法，依據指揮官或傭兵的不同而有各有所差異。

指揮官的取得方式——多半是依照劇本中的事件所加入新的同伴，之後才可以自己來操作。相反的，在有些劇情當中，也會碰到沒有指揮官部隊的時候。而至於傭兵部隊的取得方式，請參見出擊準備（P.7）。

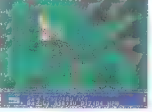


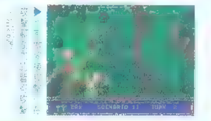


部隊的特性

各個部隊都擁有異於他部隊的特性，依據其特性的不同，作戰方式也會不一樣。

例如傭兵部隊的士兵只有在與對手鄰接的時候，才可以向敵軍部隊展開攻擊。但是同樣情況發生在在所謂的小妖精部隊身上時，他們的攻擊範圍大，也可以攻擊不鄰接但在攻擊範圍內的敵軍。





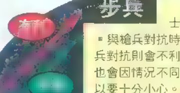
部隊的相剋度

不論是指揮官個人也好，傭兵部隊也好，他們都具有相剋性質，可以依這種特性來決定出戰法。如果能夠了他們之間的關係，那麼就可以減低自軍部隊的傷害，並且可以給與敵軍部隊沈痛的傷害。如果你想要比較之更有利地進行戰爭，就派出能給敵方的傭兵部隊重大打擊部隊去攻擊。不過這種方法並不是絕對會得勝的。即使是派出能剋敵方的部隊，還是有可能失敗。

了解三者互相牽制的道理

當蛇、青蛙和蛞蝓三者之間都察覺到彼此的存在時，不管是那一方都不敢動的狀態就要做「僵局」。換句話，這也可以算是部隊生態係中的一種牽制作用，而且也是最基本的一種常識。

下表中表示出有關傭兵部隊的相互牽制，希望能成為您的應考。



步兵 士兵或是裝甲士兵等皆屬於此類。與槍兵對抗時有利，但是與騎兵對抗則會不利了。攻擊槍兵時也會因情況不同而陷入苦戰，所以要十分小心。

騎兵 騎兵或是天龍騎兵等都是屬於此類。與士兵對抗時非常地強，但是與槍兵對抗時則變弱。因為攻擊力很高，所以依據情況來使用的話，是個不錯的部隊。

槍兵 指的是矛兵與長槍兵。與騎兵對抗的時候有利，但遇到步兵時則不利。直接攻擊的能力很弱，所以只要派騎兵以外的部隊與其對抗就算是良策。防禦力頗高。

以上是有關於部隊配合度之最基本常識。當然，除此之外還有其他的傭兵部隊存在。

例如飛兵（鷲獅部隊等）與弓兵對抗時，攻擊就減弱。

詳細的相剋關係資料，在基本戰略編的相性表上有登載。有興趣可以參考。

何謂地形效果……

戰鬥時，各個部隊（也包括敵軍）會在各式各樣的地形上面移動來進行戰鬥。這個時候，依自己所在（或者是通過）的地形差異，會出現各式各樣的優點或者是缺點。因此在戰鬥之前先了解地形是相當重要的。



部隊的特性



戰鬥在進行的時候，會依據地形狀態而出現有利點或不利點。而根據屬性的差異，也有在某種特定地形反而會變得強化的部隊。

依地形不同而有利，最基本的情況是在戰鬥時，因為地形的幫助使我軍的防禦力上升，使自己較不容易受到敵人攻擊。

在有利的地形上作戰比考慮敵人部隊還要來得重要。



不知道就知虧的小常識

地形影響的出現，不僅僅是在戰鬥的時候。在移動的時候也會受到很大的影響。這會因為部隊的差異而程度也會有所不同。詳情請參考資料編。



畫面的看法

在遊戲進行的時候，若是不知道主要畫面或是戰鬥畫面等的看法，根本沒辦法玩。在本單元，我們將為您說明各畫面、視窗以及部隊的看法。請牢記這些基本的遊戲知識。

主要畫面

① **主要地圖**

表示實際的地圖與部隊。使用游標的游動來下命令。

② **情報視窗**

將目前游標所在地點的地形或者是部隊的情報表示出來的視窗。

③ **游標**

利用游標指向部隊，藉以來下達各種命令或是看情報。

情報視窗

將游標所在處的情報逐一表示出來，其表示方法一共有三種。

表示游標所在地點的地形情報，現在正在玩的劇本數及戰爭的回合數。

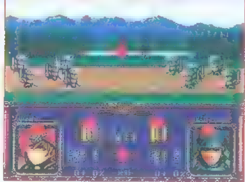
表示部隊特徵或是部隊的地位、裝備的寶物數量與目前的經驗值等。

表示部隊特徵、指揮官的名字、戰鬥部隊的名字與各種狀況資料。

情報視窗會依照游標的移動而改變其表示內容。這是在遊戲時一定要利用到的。

在這裡你可以預先調查敵軍部隊的情報。與自己的部隊作比較，看看戰場的地形資料等等。對作戰相當有幫助。總之，雖然看到的都是小情報，但仍非常有用。

戰鬥畫面



❶ 主要畫面

顯示兩軍戰鬥時的動畫之處。

❷ 攻擊方指揮官

顯示出命令部隊攻擊的指揮官容貌圖片。

❸ 守備方指揮官

顯示受到攻擊一方部隊的指揮官容貌圖片。

❹ ＨＰ（耐久力）

顯示發動攻擊一方的ＨＰ處。

❺ ＨＰ（耐久力）

顯示防禦一方（受攻擊一方）的ＨＰ處。

❻ 攻擊／守備修正值

顯示部隊的攻擊力與防禦力修正值的地方。

戰鬥單位的看法

部隊標幟

簡單地表示部隊的外型。依部隊的不同，形狀也會有所差異。

部隊符號

表示同部隊的記號。我方是藍色，敵方是紅色，ＮＰＣ為綠色。

Ｅ標記

表示行動結束的記號。與未行動的部隊做區別。

魔法符號

表示這隻部隊目前有沒有被別人施魔法在身上。

圖像指令

表示目前這隻部隊（只限指揮官）對傭兵部隊所下的命令。

ＨＰ

表示部隊的ＨＰ。如果呈現０，則表示部隊被消滅。

像上面所示的，將指揮官、傭兵部隊等都簡略以記號表示，這樣可以表示很多的情報。在理解這些記號的同時，與情報視窗併用起來會更加得心應手，可以更確實地確認資料。

基礎戰略編

BASIC STRATEGY



在這個單元，我們將為您介紹在戰場上與敵軍交戰的基礎戰略。這可以算是模擬遊戲的精髓，只要能懂得如何有效活用部隊及設置有利的布陣等等的戰略，幾乎就可以左右戰局的勝敗了。

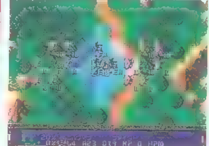
何謂地形效果……

在模擬遊戲當中，要有效率地使用部隊，就必須利用陣形的製作方法或者是地形等等效果，在比對手有利的狀況下與敵人戰鬥是很重要的。為了要實行，我們將為您介紹。幾項基礎的戰術。只要了解敵軍的狀況與我軍的狀況，就可以完成一個不錯的戰略。

在指揮範圍內作戰

各個指揮官都各有其指揮範圍。在這個範圍之內若是有傭兵部隊（該指揮官所屬的）的話，攻擊力修正與防禦修正會提高，對戰鬥比較有利。

徹底了解這一個道理，對挑起戰事是很重要的。



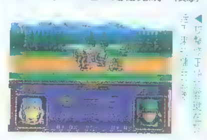
▲水藍色的部分即表示該指揮官部隊的指揮範圍

攻擊修正值的上昇

在指揮範圍內的傭兵部隊之攻擊修正，如果能滿足某一個條件即可以上昇。

攻擊修正值，是在完成一段劇情的時候（6－死掉的傭兵部隊數）會被記憶起來統合計算，而其只要達到一定數以上則可以上升。除此以外，攻擊修正值並不會上升。

指揮官要如何保有傭兵部隊，使之不會全滅，並且能完成劇情是最重要的關鍵。





◀只要能滿足條件，攻擊修正值即可上升。

考慮相剋性而攻擊

無論是指揮官或是傭兵部隊皆具有其相剋的相性。我們在基礎知識編中也曾經提過，但是在此我們將這種關係整理成表格供大家參考。你只要參考這張表，在戰鬥時以較對手有利的部隊進攻，就可以得到確實的勝利。

攻擊相關表　○有利　△稍有利　×不利　▽稍不利

攻擊側＼專備側	步兵	騎兵	飛兵	弓兵	槍兵	水兵	史萊姆 スライム	不死系怪物 アンデット	僧侶	魔法	靈	盜賊	魔法師	衛兵 ガードマン	水上怪獸 水上モンスター
步兵		×	▽	△	○										
盜賊		×	▽	△	○										
魔法師		×	▽	△	○										
騎兵	○		▽	△	×	△			○			○	○	○	
飛兵	△	△		×	△	△			△			△	△	△	
弓兵	▽	▽	○		▽	▽			▽			▽	▽	▽	
槍兵	×	○	▽	△		▽			▽			×	×	▽	
衛兵 ガードマン		×	▽	△	△		△	○			△				
僧侶		×	▽	△	△		○			○	○				
水兵		▽	▽	△	○										△

賺取經驗值

如果想得到較多的指揮官經驗值，必須要利用自己的部隊來擊破■軍部隊。在這個時候，如■馬上擊破敵軍的指揮官的話，那麼附屬於其下的傭兵部隊也會消滅，這樣子就無法得到經驗值了。為了避免這種情況發生，最好能首先將敵軍的傭兵部隊一一擊破，使指揮官單位孤立後，最後再將該單位給擊破，如此比較容易獲得經驗值。

攻擊敵人的傭兵部隊時，要十分注意該部隊的相剋性，以避免被打敗。

活用魔法

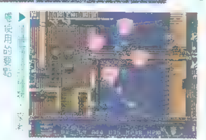
遇到混戰或者是要擊破強勁的敵人部隊時，魔法是很有用的。

魔法大致可分成三大類，依據種類的不同，使用方法也有很大的差異。

攻擊魔法是在混戰的時候當成援護，以使敵人部隊受到傷害。恢復魔法則是用在對於恢復已受創之部隊的救援，而補助魔法可以將不利的戰事導向有利。像這樣，靈活地活用魔法也是重要的戰略。



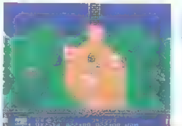
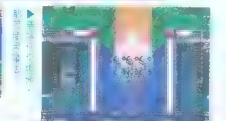

也是很重要的戰略。



使用的要點

有效活用補助魔法

大部分的補助魔法在使用的時候，只要向全隊的某一隻部隊施行，就會使該隊全體都中魔法。利用這種特點，在可以使用補助魔法的部隊附近，只留剩下一隻傭兵部隊，再對該部隊施以魔法，那麼就算是當他有點距離的同一部隊成員也會中魔法。這是一個相當有用的技巧，可以對敵人造成很大的傷害，所以請務必要牢記。

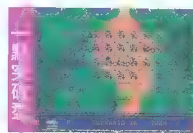




陣形的要點

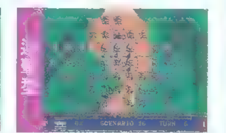
與敵軍交戰的時候，能排列出確實的陣形是很重要的。所謂的陣形簡單來說，有重視攻擊的陣形或者是重視防禦的陣形等之分，另外也還有其他各式各樣的陣形。

我們在這裡舉例出來的陣形是其中最基本的，但是一直到遊戲結束都應該很有幫助。

陣形最重要的要點是，如何能夠確實地擊破對方的部隊。除了擊敗對手以外，還要同時使自軍的傷害減到最小。這才是使用陣形最終極的目的。



在前鋒配置翼獅部隊或是騎兵等等機動性高的傭兵部隊。這是當敵人一接近時，就將其一口氣攻陷的陣形。隨著密集的敵人部隊一一被擊破，指揮官也很容易擊破。



在前鋒處配置士兵等，在其後方再配置騎兵或者是短槍兵等等。當與敵人一陷入戰鬥時，可以確實的反擊，並且從此轉移成攻擊的陣形。



在前鋒配置短槍兵或是長槍兵等的部隊，而在後衛則配置小妖精部隊或是弩炮部隊等到做間接攻擊的部隊。是對付騎兵或是天龍騎兵等很有效的陣形。



分成左右，使敵人分散的陣形。通常分成二隊行動，以相反屬性的傭兵部隊（例如短槍兵和騎兵的組合等等）來行動。但是要覺悟多少會造成損害。

基本的戰術

理解了部隊的相剋相性和陣形以後，接下來就必須開始考慮應用這些特性的戰略。

所謂的戰略，就是要考慮對手的戰力或者是陣形，然後再引導出來的策略。在這裡，我們將為您介紹幾個基本戰術。

以下的這些戰術，可能會有些必要的陣形和傭兵部隊所構成，因此請務必要牢記。

勝利的關鍵在於冷靜觀察敵人的陣形、戰力等來做預測。

消耗戰

這是個徹底使防禦鞏固，依據物量來慢慢追擊對手的戰術。

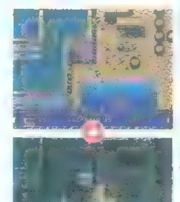
當敵軍是騎兵等機動性高的部隊時，將短槍兵等配置於前鋒，在阻止敵人的突擊之後，再令後方的小妖精部隊予以追擊。這是最適合於防禦型陣形的戰略。

▲以防禦型陣形來等待敵人接近……

▲的確可以防止被害，並且可以擊破

各個擊破

使大部隊向四方分散，再各個擊破。如果是機動性高的翼獅部隊等，一旦一靠近過來，就可以用小妖精等的弓兵部隊來擊破。可以說是分散型陣形的戰術。但是，地圖本身太窄或是自軍戰力不足時最好不要使用。

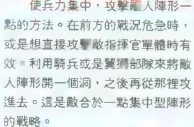


▲可先將部隊分散開來後再集中……

▲狙擊孤立的部隊，再予以擊破

一點突破

使兵力集中，攻擊敵人陣形一點的方法。在前方的戰況危急時，或是想直接攻擊敵指揮官單體時有效。利用騎兵或是翼獅部隊來將敵人陣形開一個洞，之後再從那裡攻進去。這是敵合於一點集中型陣形的戰略。

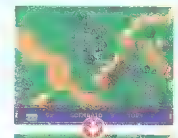


▲使用騎兵等具有機動性的部隊……

▲一口氣使敵人的陣形崩壞，一口氣擊破敵軍

包圍擊破

將對手誘到近處，包圍以後再擊破的戰術。組織成迎擊陣形，等到敵人一接近，就一口氣將其包圍起來再予以擊破。對手如果是騎兵的話，就用短槍兵，是士兵的話別用騎兵，總之使用比敵人強的部隊來攻擊他們。



▲引誘對手到對自己有利的地方來



▲然後再團團之包圍，確實地擊破敵軍

考慮風險後再前進

以上所列舉出來的戰略只能算是最基本的。除了這些以外，其他還有各式各樣的戰略，但是無論你選擇哪個，都伴隨著與其相應的風險，不可能有沒風險的戰略。而戰略的功效就在於使風險降低，而對手又能受到損害。

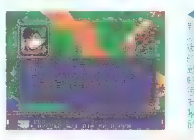
無論是進軍，使敵陣形崩壞，想得到確實勝利之前，要先考慮自軍可能遭受的風險。了解所背負的風險，來定損害少的戰略是很重要的。

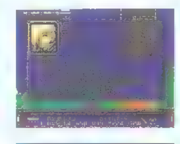
要留心對話訊息

在劇情正在進行中（或者是開始）時所加入的角色之間的會話也可以做為參考。特別是在序盤的劇情當中，這些訊息會教還不習慣的玩家如何使用戰略。

當然，敵軍角色也會說等一下要怎麼辦怎麼辦的對話，這也是非常具有參考的價值。特別注意絕對不要看漏敵方說：如果我們如何攻擊就會不利的這種話。當你使用相同的攻略時，就反而可以將敵人打敗，所以一定要注意。

也要十分地注意情報。





一口氣決定勝負

如果想要迅速結束劇情，則要使用非常強硬的方法。如果勝利條件表示要擊破特定角色的話，那就先不要管其他的部隊，一口氣將指揮官擊破。另外如果勝利條件是要移動到特定場所的話，利用艾魯溫（ホルウィン）以外的部隊將突破口打開，再前進。

使用這種做法可以迅速地使這個劇情結束，但是缺點是除了取得的經驗值少以外，過關後得到的錢也很少。使用這種戰略，就必須擔負這些風險。





徹底攻略編

COMPLETELY CAPTURE



接下來的這個單元裏，我們將把各劇情的全體地圖、敵軍部隊資料，進行的忠告等加入攻略中登載出來。我們會說明攻擊哪一條路線比較好，或是如何擊破敵軍等，請務必要熟讀本單元。

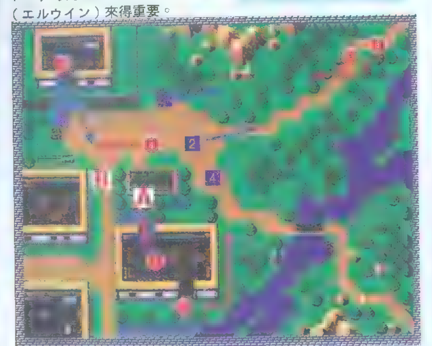
SCENARIO 1

序章

前言

在村子恢復旅途疲頓的艾魯溫（エルウイン）、海茵（ヘイン）的臉色大變，原來帝國騎士團已來到村外。這是海茵青梅竹馬莉亞娜（リアナ）居住的村子。

就是因為是第一段劇情的關係，比其他劇情簡單。在這裡，海茵（ヘイン）等角色的等級上升比艾魯溫（エルウイン）來得重要。



重要角色



莉亞娜（リアナ）
海茵的青梅竹馬。被雷翁所率的騎士團抓走了。

雷亞德（レアード）
雷翁的部下，是青龍騎士團的副隊長，具判斷力。

雷翁（レホン）
為青龍騎士團的隊長，從不曾戰敗。具同情心。

巴魯德（バルドー）
雷翁的部下。帶著莉亞娜。要擊破這傢伙。

我方部隊（只限NPC）一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
③	莉亞娜	敎士(3)	和巴魯德一起移動
④	村人	敎士(2)	平民×3
⑤	自衛隊	領主(2)	在第一回合登場
⑥	西塞	牧師(2)	在第一回合登場

敵方部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	雷翁	騎士隊長(4)	皇家軍騎×1
2	雷亞德	魔術騎士(6)	重騎兵×2
3	巴魯德	戰士(4)	士兵×6
4	帝國指揮官	戰士(1)	士兵×6

勝利條件	擊破巴魯德	敗北條件	艾魯溫死亡。 巴魯德往地圖右下移動

在商店所的寶物	小刀（ナイフ）

指揮官配置	① 艾魯溫 ② 海茵

Check Point 分析敵人的路線、擊破巴魯德

首先，將艾魯溫的部隊移至A點處，以便迎戰由右側攻打過來的敵軍部隊。這時再命令海茵遷回，攻擊與艾魯溫交戰的部隊的背後。此刻的要點是，以艾魯溫的部隊對敵人部隊造成傷害，而再利用海茵的部隊將敵人擊破。將這一隻部隊擊敗之後，火速將艾魯溫與海茵的部隊移至B點的地方，然後迎擊巴魯德的部隊。如果不移師，直接在A點等待巴魯德部隊攻打過來也是可行的。

巴魯德 戰士（ファイター）



（等級4）

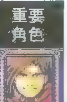
SCENARIO 2 旅行

艾魯溫一行，來到了撒魯拉斯（サルラス）領主羅連（ロレン）的宅邸。在這裡艾魯溫被拜託護送莉亞娜到位於艾斯特魯（エストール）的有光之神殿去。

在這裡沒有什麼強敵存在。如果海茵可以使用攻擊魔法的話，就積極地向敵人挑戰吧！



重要角色



撒魯拉斯領主，也是史考特（スコット）的父親。



祖魯姆（ゾルム）

來抓莉亞娜火龍部隊巴魯格斯（バルガス）部下。

我方部隊（只限NPC）一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
④	莉亞娜	教士(3)	無
⑤	羅連	高級領主(7)	戰士×2，小妖精×2
⑥	指揮官	戰士(5)	戰士×3
⑦	指揮官	戰士(5)	戰士×3

敵方部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	祖魯姆	領主(1)	士兵×4
2	帝國指揮官	戰士(3)	士兵×4
3	帝國指揮官	騎士(1)	士兵×4
4	帝國指揮官	戰士(3)	士兵×4
☆	帝國指揮官	戰士(3)	士兵×4，野蠻人×2
☆	帝國指揮官	戰士(3)	士兵×4，野蠻人×2

勝利條件	敗北條件
莉亞娜到達地圖上方。 敵軍全滅	莉亞娜死亡。 艾魯溫死亡。

在商店所賣的寶物：小刀（ナイフ）、戰斧（ウォーハンマー）、大劍（グレートソード）、S盾（S・シールド）、袍（ローブ）、十字爪（クロス）

指揮官配置：①艾魯溫 ②海茵 ③史考特

將史考特移至橋上

首先，將史考特（スコット）的部隊移到橋上（A點）去，使敵人的援軍出現。隨後，令史考特的部隊後退，利用艾魯溫（エルウィン）的部隊將敵人援軍部隊擊破。這個時候，將艾魯溫的部隊移動至C點，在此處將敵人援軍給擊破。當然，這時也要靠海茵（ヘイン）或史考特的部隊援護。順利將敵人援軍擊破以後，火速帶著莉亞娜前往地圖的上方。

可以使用攻擊魔法的話

如果海茵可以使用攻擊魔法的話，即令其移動至B點處，攻擊祖魯姆（ゾルム）所帶領的部隊。這個時候海茵的部隊要將攻擊魔法施展出來。祖魯姆的部隊到第六回合時才會開始行動，所以一直到他行動之間，先將其他的部隊一一擊破。在這段期間，令艾魯溫與史考特將敵人援軍全部擊破，讓他們為海茵做援護。

SCENARIO 3 再戰普魯姆

幾乎所有的傭兵部隊都是由短槍兵所組成的。慎重地將其擊破，沈著應戰，是還容易過的一關。

前言

和以前追擊祖魯姆（ゾルム）時不同，這次由於帶著弱女子同行，所以行軍困難。祖魯姆的追擊隊出現了。艾魯溫將迎戰不利的戰爭。

我方部隊（只限NPC）一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
④	莉亞娜	教士(3)	衛兵×4
⑤	謎之騎士	戰士(9)	長槍兵×6

敵方部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	祖魯姆	領主(3)	士兵×3、短槍兵×3
2	帝國指揮官	戰士(5)	短槍兵×5、野蠻人×1
3	帝國指揮官	戰士(5)	短槍兵×5、野蠻人×1
4	帝國指揮官	戰士(3)	短槍兵×5、野蠻人×1
☆	帝國指揮官	戰士(1)	短槍兵×4、野蠻人×2
☆	帝國指揮官	戰士(1)	短槍兵×4、野蠻人×2
☆	帝國指揮官	戰士(1)	短槍兵×4、野蠻人×2
☆	巴魯格斯	將軍(1)	騎兵×6

勝利條件	敵軍全滅	敗北條件	莉亞娜死亡 艾魯溫死亡

在商店所賣的寶物	小刀（ナイフ）、S盾（S・シールド）、袍（ローブ）
指揮官配置	① 艾魯溫　② 海茵　③ 史考特

重要角色



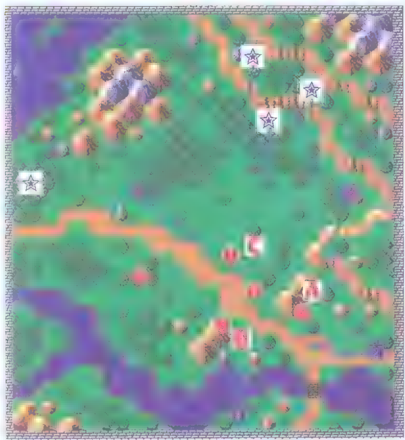

巴魯格斯（バルガス）

率領火龍兵團的將軍。是個各國皆害怕的猛將。



謎之騎士

幫助了艾魯溫一行人。是個不見真面目的神秘人。



注意莉亞娜的移動

戰鬥開始時，將莉亞娜（リアナ）移動到任何一隻部隊（艾魯溫、海茵、史考特）那去都行，而且這是重要要點。絕對不能讓莉亞娜與敵人部隊鄰接，因此要記住千萬不要將莉亞娜配置到會成為戰場的A、B、C之處，這樣做會很危險。

在護衛莉亞娜的同時，也要確實地迎擊敵軍部隊，對手多半都是以短槍兵為主的部隊，因此對士兵而言，這是比較有利的對手。在每一點一邊治療部隊，一邊進行戰鬥。另外，使用攻擊魔法來強化海茵的部隊。

SCENARIO 4 光之大神殿

為了要阻止神官的全滅，必須迅速地將敵軍部隊一一擊破，要以敵軍首領為攻擊目標。

前言

終於到達エストール了。前往應該守護莉亞娜的光之神殿去。一到達神殿，馬上可以看到這一次的對手黑龍魔導師團的踪影。首先要打倒魔術師摩根（モーガン）。

我方部隊（只限NPC）一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
④	莉亞娜	敎士(3)	衛兵×3
⑤	神官	敎士(6)	衛兵×4
⑥	神官	敎士(6)	衛兵×3
⑦	祭司	牧師(2)	衛兵×4
[illegible]	謎之騎士	?	?

敵方部隊一覽

1	帝國指揮官	盜賊(1)	短槍兵×4、士兵×2
2	帝國指揮官	盜賊(1)	短槍兵×4、士兵×2
3	摩根	魔術師(1)	騎兵×2、黑暗妖精×2、士兵×2
4	帝國指揮官	黃教徒(1)	野蠻人×4、黑暗妖精×2
5	帝國指揮官	法術士(3)	野蠻人×6
6	帝國指揮官	法術士(3)	野蠻人×6

勝利條件	擊破魔師師摩根	敗北條件	神官全滅、莉亞娜死亡、艾魯溫死亡

在商店販賣的寶物	小刀（ナイフ）、S盾（S・シールド）、袍（ローブ）

指揮官配置	① 艾魯溫 ② 海茵 ③ 史考特



祭司

守護光之神殿以防被摩根攻擊的祭司。



摩根（モーガン）

率領黑龍魔導師樽エグベルメ的部下。為人很冷酷。

集中於一點攻擊

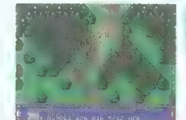
首先將艾魯溫（エルウィン）的部隊移到A點上去。在這裡以包挾的形式，將海茵（ヘイン）與史考特（スコット）的部隊分別對在左右的敵軍部隊發動攻擊。令艾魯溫暫時在旁待機，隨時可以來援護陷於不利的戰況的部隊，將所有的部隊集結在A點處，然後再以三隻部隊集中攻擊逐漸接近的敵軍部隊，確實地將其擊退。特別要注意的是，要首先將敵軍部隊的黑暗妖精部隊打敗。

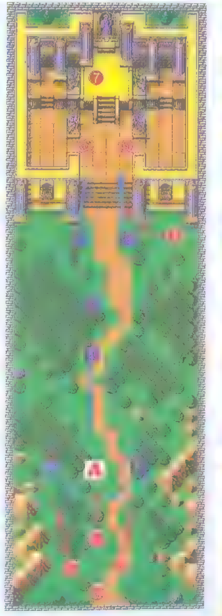
Check Point

擊破摩根

摩根（モーガン）的部隊當中最麻煩的是騎兵的傭兵部隊。最好不要向此部隊出手，直接攻擊敵軍司令官一一摩根。

如果傭兵部隊的余裕的話，使用攻擊魔法來強硬擊破騎兵部隊也是一種方法。





SCENARIO 5

魔獸的吶喊

這段劇情中，所許多的野狼（ウェアウルフ）登場。因為回會數有限制，所以最好能迅速，確實地將敵軍擊破。

前言

知道在神殿中不能保護莉亞娜的艾魯溫一行人，與新加入的伙伴雪莉一起，前往追擊逃亡到附近村莊去的摩根。但是在那裏有摩根所設的陷阱。

敵方部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	野狼	野狼(1)	狼人×6
2	野狼	野狼(1)	狼人×6
3	摩根	魔術師(10)	騎兵×2、黑暗妖精×4
4	帝國指揮官	盜賊(6)	短槍兵×4、士兵×2
5	帝國指揮官	法術士(8)	士兵×6
☆	野狼	野狼(3)	狼人×5
☆	野狼	野狼(3)	狼人×5
☆	野狼	野狼(5)	狼人×4
☆	野狼	野[illegible](5)	狼人×4

[illegible]	22回合以內敵人全滅，或使艾魯溫到達地圖上方	敗北條件	回合結束 艾魯溫的死亡

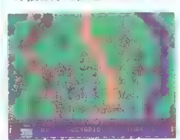
在商店所賣的寶物	小刀（ナイフ）、袍（ローブ）
指揮官配置	①艾魯溫 ②海茵 ③史考特 ④雪莉 ⑤莉亞娜

首先擊敗野狼部隊

首先到A點和B點去，迎擊野狼（ウェアウルフ）的部隊。在A點處配置艾魯溫（エルウィン）和海茵（ヘイン）的部隊，在B點處配置史考特（スコット）和雪莉（シェリ）的部隊，藉以攻擊敵方的部隊。再令莉亞娜（リアナ）到達艾魯溫的後方，進行體力的援助。如果想要早一點打倒野狼部隊的話，可以使用海茵的攻擊魔法，將指揮官部隊擊破。總之若能早點擊敗野狼部隊，得勝的機會也比較大。

不要勉強進攻

一靠近C點時，敵方援軍野狼部隊就會出現。首先，先將位於附近的部隊擊破，然後在當場（C點）等待敵人援軍野狼部隊，再利用全部隊將其擊破。在D點也一樣，先等待野狼部隊的靠近。



▲[illegible]

使艾魯溫到地圖上方

將艾魯溫移到地圖上方的時候，不要顧忌其他部隊，只管前進。這個時候，其他部隊的任務在於援護艾魯溫，擊破敵軍部隊，使艾魯溫能順利到達地圖上方。

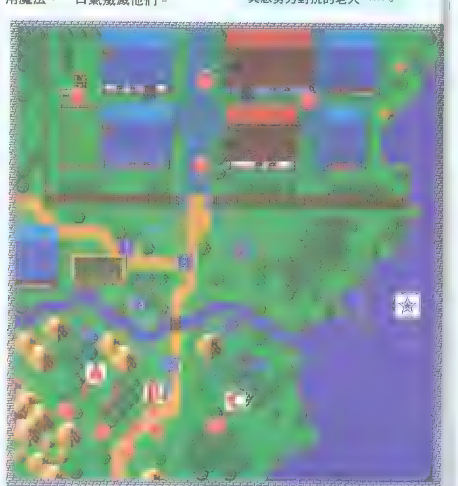
這種方法對部隊所造成的傷害比較大，而且也不能獲得較多的經驗值與金錢，所以最好不要使用。可以將它當成最後手段。

SCENARIO 6 亞龍

前言

以為終於追到摩根（モーガン）了，但是這群惡黨竟對村莊展開侵略。在四處逃竄的村民當中，唯有一人綻放出銳利的目光，是一位敢與惡勢力對抗的老人……。

本關最麻煩是要對付使用雷電的シャーマン部隊。別讓他們有機會使用魔法，一口氣殲滅他們。



我方部隊（限NPC）一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
⑥	亞龍	戰士(8)	血腥食人族×3、戰士×3
⑦	村民	教士(3)	平民×4
⑧	村民	教士(3)	平民×4
⑨	村民	教士(3)	平民×4

敵方部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	帝國指揮官	魔術師(1)	野蠻人×2、短槍兵×4
2	摩根	魔術師(10)	騎兵×4、黑暗妖精×2
3	帝國指揮官	魔術師(1)	野蠻人×2、短槍兵×4
4	帝國指揮官	黃教徒(1)	野蠻人×[illegible]
5	帝國指揮官	騎士(1)	騎兵×6
6	帝國指揮官	戰士(10)	短槍兵×[illegible]
7	帝國指揮官	騎士(1)	騎兵×6
8	帝國指揮官	黃教徒(1)	野蠻人×6
☆	帝國指揮官	飛鷹騎士(1)	翼獅軍×6

勝利條件	敵軍全滅	敗北條件	市民全滅、艾魯溫死亡

在商店所賣的寶物	小刀（ナイフ）、S盾（S・シールド）、袍（ローブ）
指揮官配置	①艾魯溫 ②海茵 ③史考特 ④雪莉 ⑤莉亞娜

先將天狼部隊擊破

首先將部隊移動到各個點上（A、B、C），以短槍兵這種較有利的部隊來攻打敵軍的騎兵部隊。令海茵率領小妖精的部隊援護A、B二地。這樣做可以避免傷害，確實地將敵軍部隊擊破，向黃教徒部隊接近。令部隊集中對對シャーマン部隊的指揮官發動攻擊，使他們完全沒有使用雷電魔法的機會。然後，再集合全部隊，展開最後的總攻擊。

重要角色



亞龍（シーロン）

雪莉（シエリ）的劍術師父。雖已老邁，但力量仍強。

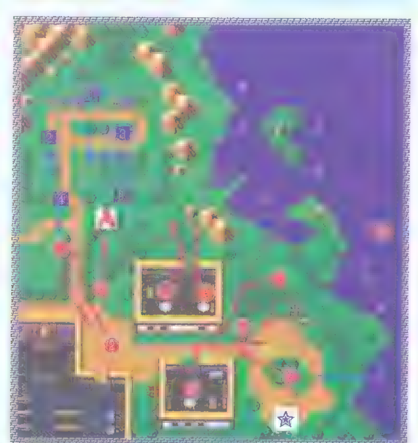
SCENARIO 7

死靈的復活

由基拿姆（ギナム）所率領的不死部隊（アンデット）相當難對付。善用衛兵部隊乃為致勝之關鍵。

前言

與亞龍（アーロン）見面的艾魯溫（エルウィン）暫時在這座村莊休息。太陽已沈落，黑暗來時，在村裏的墓地，一群男人開始施行奇怪的儀式。



勝利條件	擊敗巫師（ネクロマンキー）、基拿姆（ギナム）
敗北條件	市民全滅、艾魯溫（エルウィン）死亡

我方部隊（只限NPC）一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
⑦	村民	教士(2)	平民× 4
⑧	村民	教士(2)	平民× 4
⑨	村民	教士(2)	平民× 4
⑩	奇斯	飛鷹騎士(2)	第六回合戰場登場

敵方部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	基拿姆	巫師(7)	殭屍× 6
2	帝國指揮官	巫師(1)	骷髏× 6
3	帝國指揮官	巫師(1)	骷髏× 6
4	大黏泥人	大黏泥人(4)	黏泥人× 6
5	大黏泥人	大黏泥人(4)	黏泥人× 6
6	帝國指揮官	軍刀騎士(1)	蜥蜴人× 6
7	帝國指揮官	飛鷹騎士(6)	鷲獅軍× 6
☆	帝國指揮官	刺客(1)	第六回合戰登場

在商店所賣的寶物	戰斧（ウォーハンマー）、大劍（グレートソード）、杖（ワンド）、銷金邏甲（チェンインメイル）、袍（ローグ）、十字爪（クロス）
指揮官配置	①艾魯溫 ②海茵 ③史考特 ④雪莉 ⑤莉亞娜 ⑥亞龍

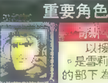
衛兵的使用方法為關鍵

首先將海茵（ヘイン）莉亞娜（リアナ）兩方之部隊以衛兵（ガードマン）構成，在A點附近，集中擊破敵軍黏泥人部隊。衛兵部隊與不死軍（アンデッド）之間的戰力不分軒輊，所以施以攻擊魔法來擊敗黏泥人部隊，再將力量放在迎擊不死軍上面。如果衛兵部隊受傷嚴重時，利用莉亞娜（リアナ）的治療魔法（ヒール）等，使其HP能夠恢復。

等待敵人援軍

到第六回合的戰鬥時，我軍、敵軍與其援軍即將登場。由於敵人援軍持有寶物デビルアックス，因此就算是硬拼也要將它得到手。這項寶物是非常珍貴的珍寶。

重要角色



奇斯

以援軍姿態登場。是雪莉（シェリー）的部下為重要角色。

SCENARIO 8
空中橋樑

運用雪莉（シェリー）與奇斯（キース）的飛行部隊，援護橋上友軍，弓兵的派遣相當重要。

前言

獲悉完全武裝的青龍騎士團攻向卡魯撒斯（カルザス）城，艾魯溫（エルウィン）急忙追趕，但在途中卻發現敵軍正要破壞吊橋。

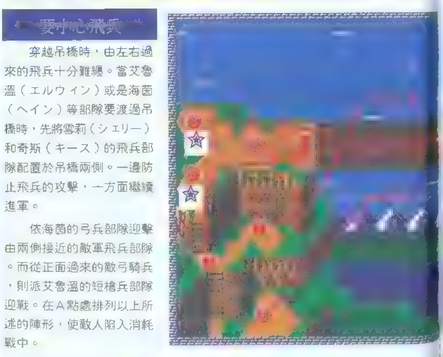
勝利條件	23回合以內 擊破可雷依馬（クレイマー）	敗北條件	回合結束或 艾魯溫死亡

在商店所賣的寶物	小刀（ナイフ）、袍（ローブ）
指揮官配置	①艾魯溫　②海茵　③史考特　④雪莉　⑤奇斯 ⑥亞龍　⑦莉亞娜

要小心飛兵

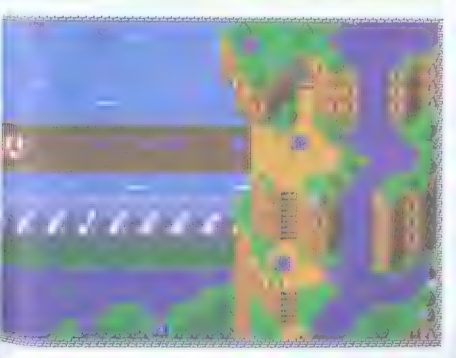
穿越吊橋時，由左右過來的飛兵十分難纏。當艾魯溫（エルウィン）或是海茵（ヘイン）等部隊要渡過吊橋時，先將雪莉（シェリー）和奇斯（キース）的飛兵部隊配置於吊橋兩側。一邊防止飛兵的攻擊，一方面繼續進軍。

依海茵的弓兵部隊迎擊由兩側接近的敵軍飛兵部隊。而從正面過來的敵弓騎兵，則派艾魯溫的短槍兵部隊迎戰。在A點處排列以上所述的陣形，使敵人陷入消耗戰中。



敵方部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	可雷伊馬	高等領主(1)	短槍兵×4、士兵×2
2	帝國指揮官	術士(1)	士兵×4、黑暗妖精×2
3	帝國指揮官	術士(1)	黑暗妖精×4
4	帝國指揮官	魔術騎士(1)	騎兵×4
5	帝國指揮官	魔術騎士(1)	騎兵×4
6	帝國指揮官	飛鷹騎士(1)	翼獅軍×4
7	帝國指揮官	飛鷹騎士(1)	翼獅軍×4
8	帝國指揮官	飛鷹騎士(6)	翼獅軍×4
9	帝國指揮官	飛鷹騎士(6)	翼獅軍×4
☆	巴魯格斯(1)	將軍(1)	可雷馬伊受攻擊後登場
☆	祖魯姆(1)	領主(5)	可雷馬伊受攻擊後登場



SCENARIO 9
卡魯撒斯城

如果錯過擊破雷亞德（レアード）的時機，就會有面臨遊戲結束的危機。因此要慎重地進行。

前言

渡過吊橋以後，即可到達卡魯撒斯（カルザス）城，但在那裏艾魯溫看到了經過青龍騎士團猛攻過後，卡魯撒斯城的殘破景象。再這樣下去，這座城可能……



我方部隊（只限NPC）一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
⑧	指揮官	領主(1)	士兵×6
⑨	指揮官	戰士(7)	士兵×6
⑩	指揮官	戰士(7)	士兵×6

敵方部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	雷翁	銀色騎士(1)	劇情開始時退却
2	雷亞德	銀色騎士(1)	重騎兵×4
3	帝國指揮官	領主(6)	狂戰士×4
4	帝國指揮官	領主(6)	狂戰士×4
5	帝國指揮官	龍之騎士(3)	翼獅軍×4
6	帝國指揮官	魔術騎士(6)	士兵×4、騎兵×2
7	帝國指揮官	魔術騎士(6)	士兵×4、騎兵×2
8	帝國指揮官	騎士(10)	騎兵×6
9	帝國指揮官	術士(4)	黑暗妖精×4
10	帝國指揮官	術士(4)	黑暗妖精×4

勝利條件	雷亞德的擊破	敗北條件	NPC全滅、艾魯溫死亡

在商店所賣的寶物	小刀（ナイフ）、袍（ローブ）
指揮官配置	①艾魯溫 ②海茵 ③史考特 ④雪莉 ⑤莉亞娜 ⑥亞龍 ⑦奇斯

注意弓兵的攻擊

首先將敵人的飛兵部隊引誘到A點上，再派海茵（ヘイン）的弓兵，一口氣將其擊破。令艾魯溫（エルウィン）率領短槍兵部部迎擊敵軍的騎兵隊，這個時候，如果太前進的話，會引來敵方弓兵的攻擊，因此要特別小心。先將見前的敵軍擊破，再去攻打弓兵。

要慎重作戰

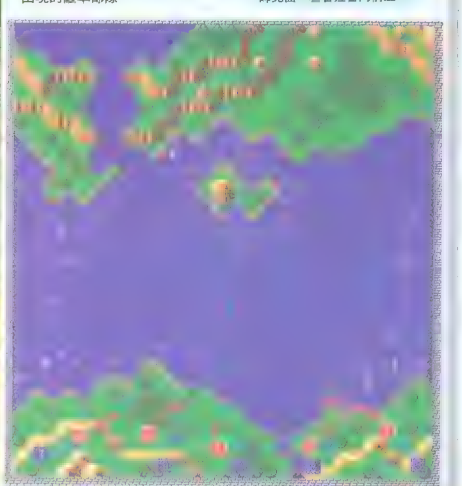
將正在攻城的敵人部隊與除了雷亞德（レアード）所率的敵軍部隊之外的敵人全部擊破的話，雷亞德則會開始展開行動。雷亞德的部隊向城突入攻擊的情況很多，因此首先要在右側配置弓兵，以艾魯溫的短槍兵部隊引誘雷亞德接近以後，再將之擊破。

SCENARIO 10

拉魯河的守護者

避免與目前仍是敵人的雷斯塔（レスター）發生戰鬥，迎擊再這之後出現的敵軍部隊。

從雷斯特魯（エストール）的祭司那裡知道阿魯哈撒德（アルハギード）的艾魯溫（エルウィン）的事，爲了與知道黑暗神杖（ダークロット）在哪裡的大魔導師見面，朝著拉魯河前進。



敵人部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	海賊	海盜(3)	人魚×4
2	雷斯塔	鱷魚騎士(7)	人魚×6
3	海賊	海盜(3)	人魚×4
4	六頭女妖	六頭女妖(6)	蜥蜴人×[illegible]
5	大黏泥人	大黏泥人(8)	黏泥人×6
6	野狼	野狼(10)	狼人×6
7	大黏泥人	大黏泥人(8)	黏泥人×6
8	野狼	野狼(10)	狼人×6
9	大黏泥人	大黏泥人(8)	黏泥人×[illegible]
10	六頭女妖	六頭女妖(3)	蜥蜴人×6
11	六頭女妖	六頭女妖(1)	蜥蜴人×6
12	六頭女妖	六頭女妖(3)	蜥蜴人×6
13	六頭女妖	六頭女妖(1)	蜥蜴人×6

勝利條件	擊破雷斯特（レスター）	敗北條件	艾魯溫（エルウィン）死亡

在商店所賣的寶物	戰斧（ウォーハンマー）、大劍（グレートソード）、杖（ワンド）、袍（ローブ）、鎖鏈甲（チェインメイル）、十字爪（クロス）、項鍊（ネックレス）
指揮官配置	①艾魯溫 ②海茵 ③亞龍 ④雪莉 ⑤奇斯

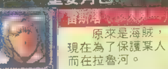
不要和雷斯塔戰鬥！

不要與以敵人姿態登場的雷斯塔（レスター）戰鬥，令各個部隊在該地靜待佳機。到第三回合時，會有新的敵人出現，這時包括雷斯塔在內的三隻部隊會變成NPC，成為同伴。

塔斯塔他們成為我軍的同伴以後，首先將在陸地上的敵軍部隊擊破，等待水上怪物的上陸。在水上怪物上陸的同時，施以海茵（ヘイン）的魔法援護，一方面若能將敵軍各個擊破即可輕鬆獲勝。

以飛兵部隊在殲滅敵軍陸上部隊後，再前往援護雷斯塔他們。

重要角色



雷斯塔

原來是海賊，現在為了保護某人而在拉魯河。

SCENARIO 11
狂焰中

避免陷入火焰當中，一邊保護潔西卡（ジェシカ），一邊與敵人戰鬥。考慮火焰的動向，確實地擊破敵人

前言

由雷斯塔（レスター）的帶領，終於來到了應該知道黑暗竿子所在的一位已經活了好幾百年的大魔導師潔西卡的住家。但是在那裡有你意想不到的陷阱。

我方部隊（只限NPC）一覽

號碼	指揮官名	等級（等級）	備註
⑦	潔西卡	魔術師(5)	士兵×4

敵方部隊一覽

號碼	指揮官名	等級（等級）	備註
1	艾古貝魯特	異獸(7)	裝甲士兵×4
2	帝國指揮官	飛鷹騎士(5)	鷲獅軍×6
3	帝國指揮官	刺客(3)	短槍兵×4、狂戰士×2
4	帝國指揮官	術士(3)	黑暗妖精×4、短槍兵×2
5	帝國指揮官	寶劍人(1)	狂戰士×6
6	帝國指揮官	魔術騎士(1)	騎兵×6
7	帝國指揮官	術士(5)	黑暗妖精×4、短槍兵×2
8	帝國指揮官	魔術騎士(1)	騎兵×6
9	帝國指揮官	軍刀騎士(1)	蜥蜴人×6
☆	帝國指揮官	飛鷹騎士(6)	敵人全滅或在第六回合登場

勝利條件	敵全滅	敗北條件	潔西卡死亡，艾魯溫死亡

在商店所賣的寶物	小刀（ナイフ）、袍（ローブ）

指揮官配置	艾魯溫　②奇斯　③亞龍　④雪莉　⑤海茵　⑥雷斯塔

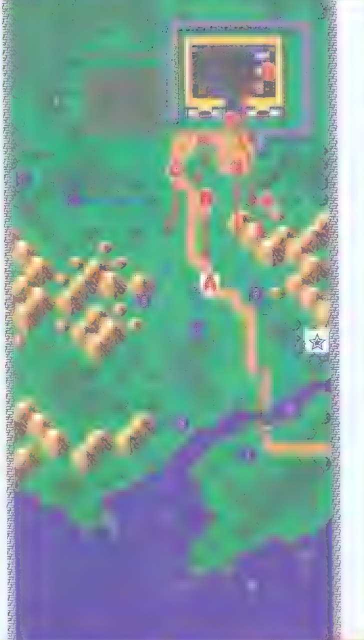
重要人物



潔西卡（ジェシカ）
已經活了數百年的大魔導師。前作也曾出現。



艾古貝魯特（エグベルト）
率領黑龍魔導師團。似乎和潔西卡有什麼關係。



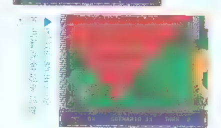
別理艾古貝魯特

艾古貝魯特（エグベルト）在第一回合中就發射火焰球。第２回合就退卻了。因此沒有必要向艾古貝魯特的隊伍發動攻擊。另外，由於再第一回合當中有火焰會出現，如果與艾古貝魯特的部隊鄰接的話，即會平白成為火焰下的犧牲品。

另外，你只要牢記絕對不要鄰接艾古貝魯特的指揮範圍，就不會遭到他的攻擊。

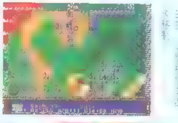


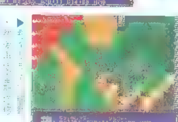
▲在第一回合裡，艾古貝魯特就發射出火球來。



小心火焰

在第一回合中火焰就出現了。這火焰會一個個逐漸擴散開來。當部隊一與這火焰接觸（重疊）的話，體力就會不斷消失。如果不幸碰到的話，一定要迅速地移動到地圖的下方去，但是這裡又有敵人阻擋著，所以要先將其擊破以後再向前進。如果猶豫不前的話，沒過多久就會被火焰包圍的。





觀察潔西卡的移動

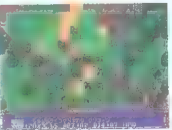
由於潔西卡是ＮＰＣ，因此不能自己操作。但是她會跟在雷斯塔的後面移動，所以你還是可以稍微控制的潔西卡的移動。

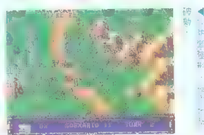
在這裡一定要注意的是，不要使潔西卡的部隊靠近火焰。也就是說，在潔西卡的進行方向不要配置任何的部隊，還有使雷斯塔的部隊儘量往地圖的右側移動，這兩件事是很重要的。

擊破前方的敵人

在Ａ點展開與敵軍的戰鬥。艾魯溫（エルウィン）帶領短槍兵部隊來迎擊敵軍的黑暗妖精部隊，而亞龍（アーロン）則迎擊敵軍的狂戰士（バーサーカー）部隊。在這裡造成混戰乃是遲早的事，所以早一點擊破敵軍的指揮官部隊。

以雪莉（シェリー）的部隊來阻止由左側過來的敵軍騎兵之接近，再以海茵（ヘイン）的弓兵加以擊破是最好不過的手段了。另外，將奇斯（キース）移到海茵的前方，阻止敵軍的攻擊，或是直接近擊敵人的方法也很有效。





擊破第２部隊

雖然在Ａ點的戰鬥已經結束了，但是下一個敵方部隊又襲擊而來。首先將陣形重新排列，由Ａ點開始稍微往下移動的話，對方也會開始行動。這一次的部隊也和上次一樣，採防禦陣形並加以擊破敵軍。

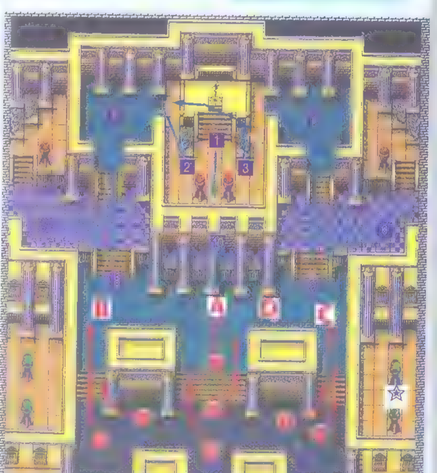
但是，由於有騎兵部隊的存在，所以將前鋒配置短槍兵部隊會比較好。以此陣形阻止敵人的突擊以後，在轉而反擊敵人。另外，也要小心援軍部隊。



SCENARIO 12 雷泰魯聖地

由這裡開始，敵人的部隊會逐漸變強。務必熟悉魔法援助或部隊配合度後再戰。

雷泰魯（レイテル）聖地。從被岩山包圍的一角，可以看到入口，是往安置黑暗神杖（ダークロット）神殿通道。在這裏，加弟安（ガーティアン）一夥人正等著你



敵方部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	翁人？	翁人(1)	再生人×4
2	活動鎧甲	活動鎧甲(1)	怪人像×6
3	活動鎧甲	活動鎧甲(1)	怪人像×6
4	三頭犬	三頭犬(3)	地獄獵狗×6
5	魔怪主	魔怪主(1)	奇異人×4
6	大黏泥人	大黏泥人(10)	黏泥人×6
7	大黏泥人	大黏泥人(10)	黏泥人×6
8	大黏泥人	大黏泥人(8)	黏泥人×6
9	大黏泥人	大黏泥人(8)	黏泥人×6
10	幽靈	幽靈(5)	再生人×4
☆	艾古貝魯特	異獸(7)	為了奪取黑暗竿子而登場

勝利條件	敵軍全滅、取得黑暗神杖	敗北條件	艾魯溫死亡

在商店所賣的寶物	杖（ワンド）、袍（ローブ）、寶珠（オーブ）

指揮官配置	①艾魯溫 ②海茵 ③雪莉 ④亞龍 ⑤奇斯 ⑥雷斯塔 ⑦傑西卡

擊破黏泥部隊

首先將海茵（ヘイン）和潔西卡（ジェシカ）組成防衛隊。配置在B、C二處準備迎擊敵軍的黏泥人部隊。將艾魯溫（エルウィン）與亞龍的部隊設置於A點等待敵軍的幽靈部隊，然後再集中攻擊敵軍的指揮官本身。由地圖左方來的三頭犬部隊交給雪莉（シェリ）來擺平，至於由地圖右弓來的部隊，在C點使用催眠（スリープ）的魔法，將其包圍後再攻擊。

注意魔法

翁人（リッチ）所使用的流星魔傳，其射程、有效範圍都很廣大，因此在A點處最好能配置一些魔法抵抗值高的部隊，以此來抵制流星魔法的效應。

這個時候再利用其他的部隊由左右兩方進擊，對活動鎧甲部隊施以催眠等的魔法，慎重地將其擊破。最後在挾擊翁人（リッチ），以集中攻擊將之擊破。

SCENARIO 13

與炎龍兵團決戰

在廣大的地圖上，與名為弩炮（バリスタ）兵的傭兵部隊陷入苦戰。務必注意最後的巴魯格斯戰。

前言

奪得黑暗神杖（ダークロット）的艾古貝魯特（エダベルト），為了要擄走莉亞娜，到卡魯撒斯城去了。艾魯溫也往卡魯撒斯城前進，但遭遇火龍兵團。



敵人部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	祖魯姆	高等領主(9)	狂戰士×4、騎兵×2
2	帝國指揮官	主教(5)	弩炮兵×4、士兵×2
3	帝國指揮官	魔術騎士①	騎兵×4、士兵×2
4	帝國指揮官	魔術騎士①	騎兵×4、士兵×2
5	帝國指揮官	寶劍人(4)	狂戰士×4、黑暗妖精×2
6	帝國指揮官	主教(5)	弩炮兵×4、士兵×2
7	帝國指揮官	寶劍人(4)	狂戰士×4、黑暗妖精×2
8	帝國指揮官	主教(5)	短槍兵×6
9	帝國指揮官	龍騎士(4)	翼獅軍×6
10	帝國指揮官	龍騎士(4)	翼獅軍×6
☆	巴魯格斯	將軍(8)	在越過D線後登場

勝利條件	擊破巴魯格斯（バルガス）將軍	敗北條件	艾魯溫死亡

在商店所賣的寶物	小刀（ナイフ）、袍（ローブ）
指揮官配置	①艾魯溫 ②雷斯塔 ③亞龍 ④奇斯 ⑤雪莉 ⑥潔西卡 ⑦海茵

打倒弩炮部隊

首先，以奇斯（キース）的飛兵部隊強襲在A點附近的弩炮兵部隊。這個時候，施以アタック（攻擊）或是プロテクション（保護）的魔法，減低我方的傷害。同時以雷斯塔（レスター）的部隊在B點展開戰鬥，使敵人受到損害，連一點反擊的餘地都不給。另外，會後方的部隊使出雷電魔法，這樣做可以減少由敵人處所遭到的損害。

飛兵的活用

具機動性的翼獅部隊，對於擾亂敵人的陣形相當有效。當奇斯與弩炮バリスタ部隊戰鬥時，你也可以令雪莉的部隊，試著擊破在後方的短槍兵部隊。

利用不受地形影響的飛兵部隊，將敵人部隊全部攻垮，一口氣殲滅敵軍。

但是，要將其配置在同伴部隊能援護到的地方。

等待敵人的飛兵

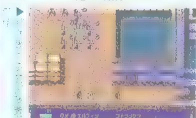
擊破努炮兵部隊後，馬上返回A點，開始部隊的恢復工作。在這個時候，不要忘記將附近的敵軍部隊也順便擊破。

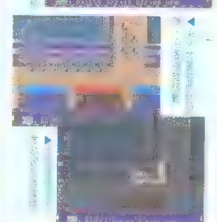
在A點以奇斯（キース）和雪莉（シェリー）的部隊組成一堵牆。在其後方配置潔西卡ジェシカ的弓兵部隊。敵軍的飛兵部隊一旦到這個點來，一口氣以弓兵將其擊破，並且極力抑止損害。

如果附近有會使用魔法的指揮官單位，則以魔法援護。









移動至地圖下方

以長槍兵部隊這種防禦力高的部隊來組成艾魯溫エルウィン的部隊。再以海茵（ヘイン）的弓兵部隊或是亞龍（アーロン）的騎兵部隊等來做援護，一邊將敵軍擊破。移動時若發現沒有敵軍再進攻過來的話，則立即將全師移動到C點上去。這個時候，如果將部隊移動D線下面的話，要注意巴魯格斯（バルガス）將軍會出現。首先，令自軍集合在C點的周邊，集合完畢以後再一口氣將弩炮兵部隊擊破，使巴魯格斯將軍出現。

在擊破弩炮兵部隊的時候，以艾魯溫的部隊突襲，再以亞龍的騎兵致之於死地。

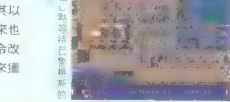
如果巴魯格斯出現

將最後的弩炮兵部隊擊破，巴魯格斯出現以後，把陣形排在C點上擺出防禦陣形，等待祖魯姆和巴魯格斯的接近。

在指揮官之前，以好幾重的傭兵部隊組成護牆，防止我方指揮官受到狙擊。另外攻佔C點並將其以部隊配置於四周，將其包圍起來也不失為一個好方法。將命令指令改為手動，傭兵部隊也改由自己來操作。


▲一旦越過D線，巴魯格斯即會登場






▶在C點等待巴魯格斯的部隊

Check Point

擊破巴魯格斯

首先，祖魯姆（ゾルム）的部隊應該會來到C點才對。當他們一來到，一口氣以火球面他們攻去，減少其HP後再攻擊。

對付巴魯格斯雖也可以用相同的方法，但是由於他的部隊比祖魯姆來得強。因此與其使用火球還不如用催眠術來得有效。

DATA		AT	48
クラス	將軍	DF	35
等級	8	MP	32
魔法	ブリザード、フォースヒール2、ゾーン		
寶物	惡魔之斧（デビルアックス）		

SCENARIO 14 蘭格里沙

這一段劇情較為快速，快一點的話可以以四回合左右來完成。所以慢慢地攻擊以獲得經驗值也不錯。

聽說在數百萬年前，光之末裔曾統治過的巴魯帝亞（バルディア）。在這座城內，有把傳說的劍—蘭格里沙被安置在裏面。但是，那裡也出現了青龍騎士團……。



敵人部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	雷亞德	銀色騎士(5)	黑暗妖精×4、狂戰士×2
2	帝國指揮官	術士(5)	弩砲兵×6
3	帝國指揮官	寶劍人(4)	狂戰士×6
4	帝國指揮官	領主(1)	士兵×6
5	帝國指揮官	術士(5)	弩砲兵×6
6	帝國指揮官	軍刀騎士(7)	蜥蜴人×4
7	帝國指揮官	軍刀騎士(7)	蜥蜴人×4
8	帝國指揮官	龍騎士(4)	翼獅軍×4
9	帝國指揮官	龍騎士(4)	翼獅軍×4
10	帝國指揮官	龍騎士(4)	翼獅軍×4
☆	雷翁	皇家守衛(2)	在第三回合登場

勝利條件	擊破雷翁（レオン） 到達蘭格里沙	敗北條件	雷翁（レオン）到達蘭格里沙、 艾魯溫（エルウィン）死亡

在商店所賣的寶物	小刀（ナイフ）、袍（ローブ）

指揮官配置	①艾魯溫 ②海茵 ③雪莉 ④奇斯 ⑤亞龍 ⑥雷斯塔 ⑦潔西卡

以蘭格里沙為目標

以蘭格里沙為（ラングリッサー）為目標，必須以最快速度前往。這時可以選擇艾魯溫（エルウイン）、雪莉（シェリー）、潔西卡（ジェシカ）任何一隻部隊前往。比較適合這項任務的是飛兵部隊的雪莉。並以奇斯（キース）做為護衛，一口氣朝蘭格里沙處奔去。

敵軍也和我方一樣想要奪得蘭格里沙，因此應該會在A點與敵軍會合，突破敵軍重圍。

使敵人陣崩壞

如果很快地就得到蘭格里沙的話，那麼在這場戰役中所得的經驗值幾乎等於零。而且也沒有機會讓敵軍出現來看看。在這裡，命令雪莉（シェリー）前去取得蘭格里沙，而剩下來的部隊則用來擊破敵軍。讓艾魯溫（エルウィン）一行人的部隊在B點作戰。最好以長槍兵等的部隊來組成艾魯溫的部隊。這樣子，可以試著在雪莉安全到達蘭格里沙之前擊破敵軍。

SCENARIO 15

前言

得到蘭格里沙（ラングリッサー）的艾魯溫（エルウイン）為了救莉亞娜（リアナ）前往雷格魯德（レイガルド）城。在途中，冰龍兵團的伊美魯妲（イメルダ）將軍出現阻撓去路。

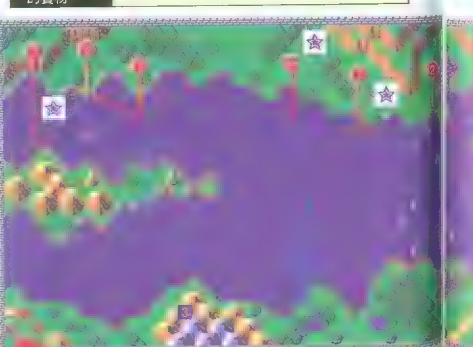
在這裡由於必須在水上移動，因此移動力大幅降低，也不能期待地形效果。再活用雷斯塔（レスタ）。

我方部隊（只限NPC）一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
⑧	史考特	——	在第 8 回合登場

勝利條件	擊破伊美魯妲（イメルダ）將軍、艾魯溫到達地圖下方	敗北條件	艾魯溫（エルウィン）死亡

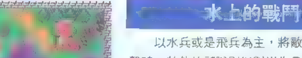
在商店所賣的寶物	小刀（ナイフ）、袍子（ローブ）



敵部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	伊美魯妲	將軍(6)	裝甲士兵×2、重騎兵×2、弩砲兵×2
2	帝國指揮官	寶劍人(4)	狂戰士×6
3	帝國指揮官	術士(3)	弩砲兵×6
4	帝國指揮官	主教(5)	弩砲兵×6
5	帝國指揮官	軍刀騎士(7)	蜥蜴人×4、黑暗妖精×2
6	帝國指揮官	軍刀騎士(7)	蜥蜴人×4、黑暗妖精×2
7	帝國指揮官	軍刀騎士(7)	蜥蜴人×4
☆	黑暗公主	黑暗公主(1)	在第 6 回合登場
☆	六頭女妖	六頭女妖(10)	在第 6 回合登場
☆	六頭女妖	六頭女妖(10)	在第 6 回合登場
☆	雙足飛龍	雙足飛龍(1)	在第 6 回合登場

指揮官配置	①艾魯溫 ②海茵 ③響莉 ④奇斯 ⑤亞龍 ⑥雷斯塔 ⑦潔西卡

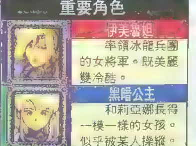


水上的戰鬥

以水兵或是飛兵為主，將敵軍的水兵各個擊破。其他的部隊則以對岸為目標向前行軍。登上左側的沙洲後可稍微休息一下。

拿艾魯溫到地圖下方

艾魯溫（エルウイン）在劇情一開始後，就以對岸為目標。上陸的時候，由於會受到弩炮兵攻擊，所以最好用長槍兵來構成部隊。如果遭魔法攻擊受傷的話，別忘了要恢復。



重要角色

伊美魯妲

率領冰龍兵團的女將軍。既美麗雙冷酷。

黑暗公主

和莉亞娜長得一模一樣的女孩。似乎被某人操縱。

SCENARIO 16

雷格魯防衛部

位於兩側的惡術士（アークメイジ）最為難纏。要如何對付這隻部隊將是我軍勝敗的關鍵。

前言

到達雷格魯德（レイガルド）城的艾魯溫（エルウィン）。但雷翁（レオン）率領著青龍騎士[illegible]在城門前等！要在亞魯哈撒德的封印被解除之前突圍入城……。

敵部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	雷翁	皇家守衛(4)	皇家軍騎×4、弩砲兵×2
2	雷亞德	銀色騎士(6)	重騎兵×2、裝甲騎士×2
3	帝國指揮官	騎士首領(1)	重騎兵×4、狂戰士×2
4	帝國指揮官	巫術士(1)	弩砲兵×4、長槍兵×2
5	帝國指揮官	惡術士(1)	弩砲兵×4、長槍兵×2
6	帝國指揮官	聖人(3)	長槍兵×4、狂戰士×2
7	帝國指揮官	龍領主(1)	翼獅軍×6
☆	黑暗公主	黑暗公主(1)	在第8回合登場
☆	幽靈	幽靈(5)	在第[illegible]回合登場
☆	幽靈	幽靈(5)	在第8回合登場

勝利條件	擊破雷翁、艾魯溫 到達城門	敗北條件	艾魯溫死亡

在商店所賣的寶物	戰錘（ウォーハンマー）、大劍（グレートソード）、杖（ワンド）、長弓（ロングボウ）、鎖鍊甲（チェインメイル）、十字爪（クロス）、鎧甲（プレートアーマー）、項鍊（ネックレス）、寶珠（オーブ）

指揮官配置	①艾魯溫　②海茵　③亞龍　④雷斯塔　⑤雪莉 ⑥史考特　⑦奇斯　⑧潔西卡

往中央集中

首先，為了要在A點等待敵軍部隊過來，因此在這裡配置了以長槍兵所構成的艾魯溫（エルウィン）部隊。而其他的部隊則在其後方等待機會。以這種陣形來迎討敵軍的騎兵部隊與翼獅軍隊。翼獅軍隊最好能利用海茵（ヘイン）的弓兵部隊將之擊破。另外，也可以使用潔西卡（ジェシカ）的魔法造成敵軍損傷之後，再令海茵的部隊予以擊破也是個不錯的方法。



流星（メテオ）和弩砲（バリスタ）

位於點E、D的惡術士（アークメイジ）部隊，除了會使用所謂的流星這種強勁的魔法之外，他們還擁有弩砲兵做為傭兵部隊。因此中了流星魔法而受到巨大損害的部隊，有可能會再受到弩砲兵部隊的攻擊，而造成的毀滅狀況。

弩砲的擊破

首先令潔西卡（ジェシカ）在E點發射出火球，這樣可以使對魔法很弱的弩砲兵部隊遭受很大的損害。看到他們被打得差不多時，再令艾魯溫（エルウィン）的長槍兵部隊向B點移動。命令海茵（ヘイン）對艾魯溫施以レジスタ的魔法。另一方面，派雷斯塔率領小妖精部隊，在E點做出一堵牆來，以便於攻擊弩砲兵部隊。這樣子就可以擊破E點的弩砲兵部隊了。

至於D點的弩砲兵隊的潔西卡（ジェシカ）施以魔法攻擊以後，令雪莉（ジェリ）和奇斯（キース）做出一堵牆來，以魔法攻擊殲滅敵軍。

橋上攻防

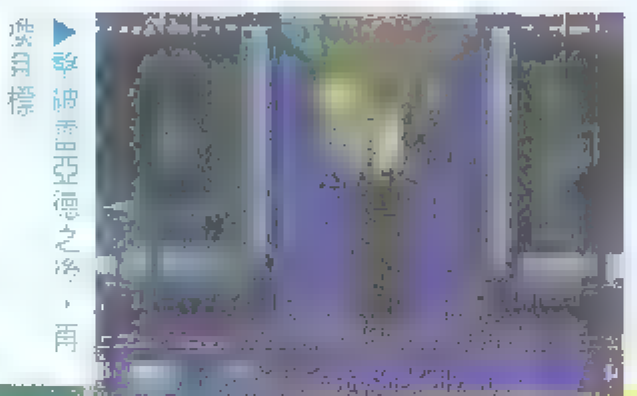
在B點與敵軍展開戰鬥，但雷亞德（レアード）的部隊卻在戰鬥中突然插入。在這裡集合力量攻擊雷亞德，在敵人傭兵部隊還來踏入B點之前擊破他們。

擊破雷亞德以後，恢復部隊之後就被前方的部隊攻擊。如果，飛行部隊還有剩餘的話，派一些出來援護擊破敵軍。移動一些有空的部隊出來幫忙。

首先，你必須將擊破弩砲兵部隊擺在第一位，但是四周被牆包圍，入口所有一個地方而已。渡了橋以後，與B點附近的部隊展開戰鬥的話，會遭到雷亞德（レアード）的部隊和兩側惡術士（アークメイジ）部隊的圍毆。因此為了避免這種情況發生，最好以會使用魔法的部隊伴隨在後，一邊開路前進。



◀先集中攻擊中間指揮於雷亞德



▶擊破雷亞德之後，再變更目標

援軍

黑暗公主所率領的援軍登場了。實際上會向你發動攻擊的只有幽靈部隊二隻而已。這些傢伙在擊破惡術士（アークメイジ）以後，集惡攻擊指揮官之處，盡早制止他們。因為還要與雷翁的部隊交戰，因此要盡量避免無謂的損傷。

在B點停滯（攻擊艾魯溫（エルウィン）的部隊）的話，不要猶豫，火速前進援護。千萬不要使艾魯溫的部隊會滅就好了。



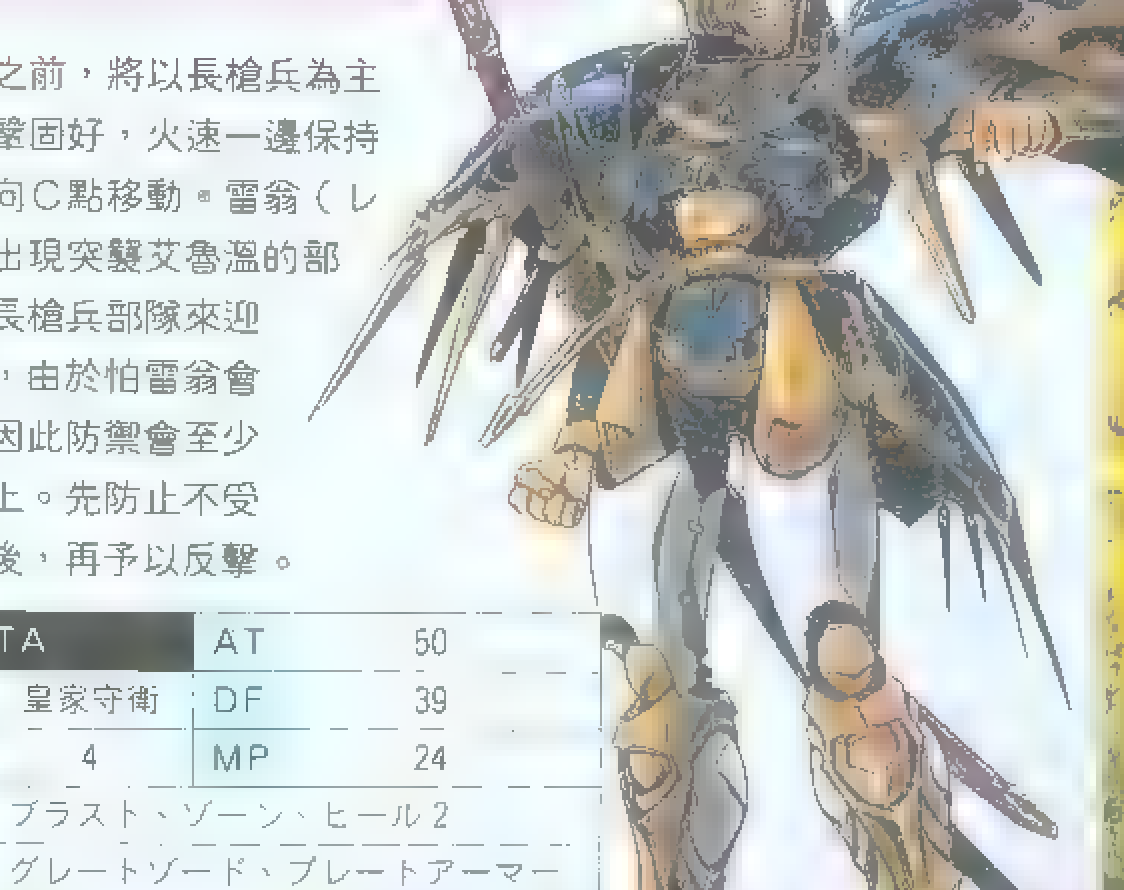
◀集中攻擊指揮官那裡，盡早將之擊破。



▶要極力抑止艾魯溫部隊所受到損害

Check Point 與雷翁的戰鬥

在過橋之前，將以長槍兵為主的防禦陣形鞏固好，火速一邊保持陣形，一邊向C點移動。雷翁（レオンフ）會出現突襲艾魯溫的部隊，因此以長槍兵部隊來迎擊他。但是，由於怕雷翁會突破防線，因此防禦會至少要作三層以上。先防止不受到雷翁攻擊後，再予以反擊。



DATA		AT	50
クラス	皇家守衛	DF	39
等級	4	MP	24
魔法	ブラスト、ゾーン、ヒール2		
寶物	グレートソード、プレートアーマー		

SCENARIO 17
帝王與黑暗王子

與巴魯哈魯特（ベルンハルト）的戰鬥開始了，但是若不好好保存兵力而戰的話，要獲勝是很難的。

前言

終於突圍入城的艾魯溫（エルウィン）一行人。王座上坐了一名擁有銳利眼光的男人。在他的旁邊，還跟著一個帶著噁心笑容的男人。

敵人部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	貝魯哈魯將	帝王(1)	弩砲兵×4，皇家軍騎×2
2	帝國指揮官	巫師(3)	弩砲兵×4，長槍兵×2
3	帝國指揮官	巫師(3)	弩砲兵×4，長槍兵×2
4	波塞魯	黑暗領袖(1)	黑暗守衛×6
5	帝國指揮官	聖人(6)	長槍兵×4，重騎兵×2
6	帝國指揮官	聖人(3)	弩砲兵×4，狂戰士×2
7	帝國指揮官	聖人(3)	弩砲兵×4，狂戰士×2
8	帝國指揮官	惡術士(4)	狂戰士×4，弩砲兵×2
9	帝國指揮官	惡術士(4)	狂戰士×4，弩砲兵×2
☆	帝國指揮官	魔術騎士(10)	在第5回合登場
☆	帝國指揮官	魔術騎士[illegible]	在第5回合登場

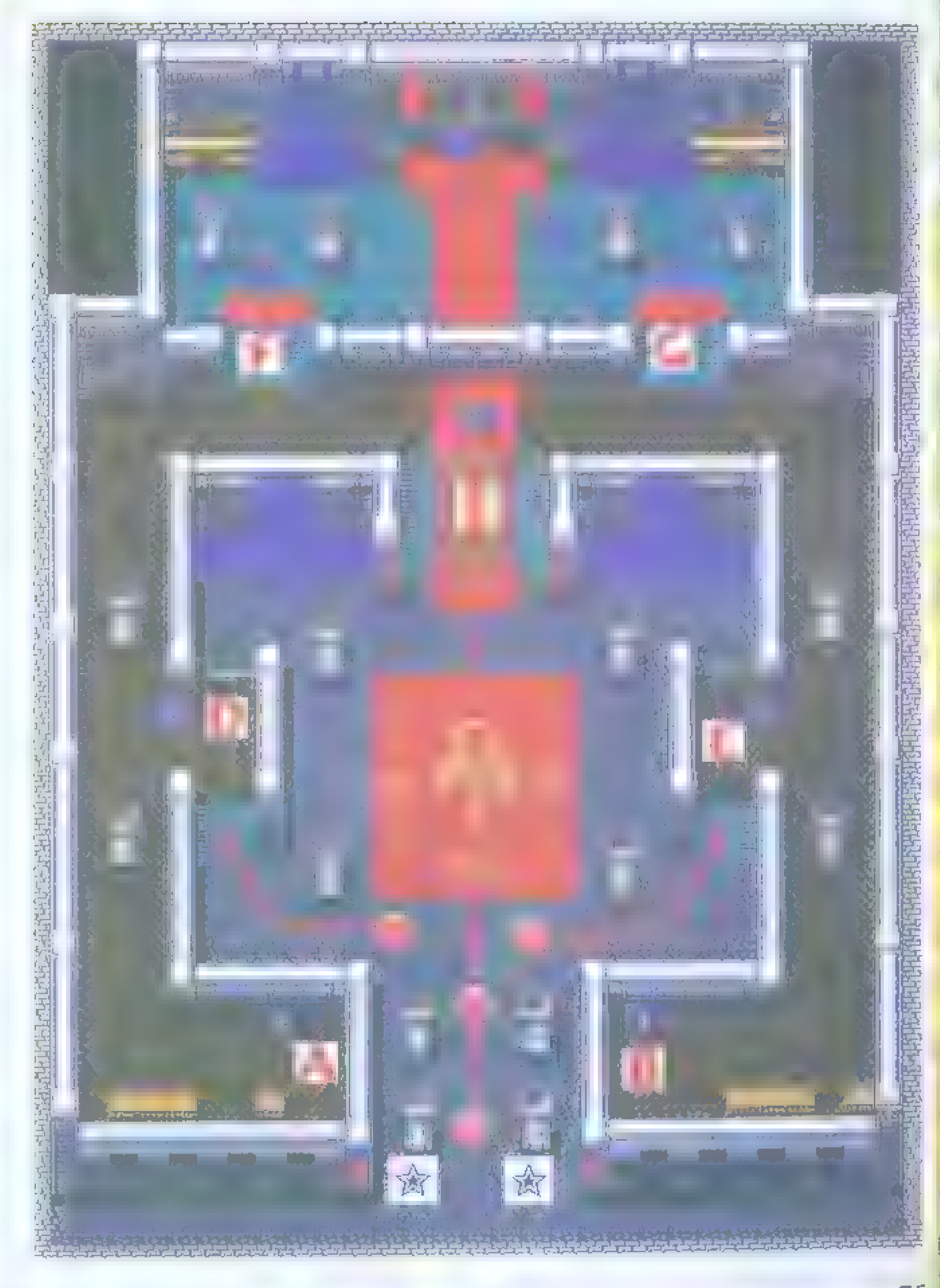
勝利條件	打敗巴魯哈魯特	敗北條件	艾魯溫死亡

在商店所賣的寶物	戰斧（ウォーハンマー）、大劍（グレートソード）、杖（ワンド）、長弓（ロングボウ）、鎖鏈甲（チェインメイル）、硬甲（プレートアーマー）、項鍊（ネックレス）、寶珠（オーブ）、快速鞋（スピードブーツ）

指揮官配置	①艾魯溫 ②海茵 ③史考特 ④雪莉 ⑤潔西卡 ⑥史考特 ⑦亞龍 ⑧雷斯特

部隊左右展開

首先以海茵（ヘイン）和雪莉（シェリー）的部隊分別向左右展開，擊破敵軍的弩砲兵部隊（C、D）。這個時候，不要發揮最大的移動力，而是考慮弩砲的射程，將部隊配置在最接近射程但又在射程外的地方。艾魯溫的部隊由長槍兵隊或是士兵等防禦力高的傭兵部隊組成，向E點移動。



擊破弩砲兵

因為指揮官部隊使用流星魔法，所以要迅速將A、B二點的弩砲兵部隊擊破。

首先讓潔西卡（ジェシカ）用フマイヤーボール之類的魔法打擊敵人，再用小妖精攻擊指揮官，要是還打不倒，再用雷斯塔（レスター）的傭兵部隊（用弩砲最好）來追擊。

在B點的部隊以雷斯塔的魔法（攻擊魔法或者是火球）來援助，以弩砲兵部隊一口氣將指揮官部隊擊破。如果使用的不是弩砲兵而是小妖精部隊的話，你就必須要有貼牆面對面打的覺悟，向敵軍進攻。總之不要讓流星擊出。

挾攻與一點突破

以上下挾攻的方式來攻擊位於C、D兩點的部隊比較好。一直到開始攻擊之前，要有覺悟多少會受到一點傷害。總之，最重要的是先將不擅於接近戰的弩砲兵部隊擊破。如果有會使用魔法的部隊，先以火球攻擊造成敵人巨大損傷也算不錯的方法。

艾魯溫（エルウィン）的部隊將在E點展開戰鬥。如果使裝甲士兵的話，先攻擊指揮官部隊，馬上就可以擊破。又或者先將敵方的長槍兵部隊全滅之後，再一齊攻擊敵方的指揮官部隊。

如果隨便移動的話，會慘遭弩砲部隊的集中砲火攻擊。

進入開始

位於F、G二點的弩砲兵部隊，應該會集中向位於E點的艾魯溫（エルウィン）進行攻擊。這時命令向左右展開的部隊向E點或者是F點移動，藉以擊破弩砲部隊。

遭受到弩砲部隊所發射的攻擊而受到損傷的艾魯溫部隊，一定要進行部隊的恢復工作。如果擁有防禦力高的傭兵，就不用害怕除了貝魯哈魯特以外的弩砲部隊了。



◀一時之間弩砲部隊攻向艾魯溫



▶向[illegible]移動

Check Point
與波塞魯（ボーゼル）決戰

對波塞魯而言，無論對他施以什麼樣的魔法都無效，因此要施魔法時，不要找波塞魯下手，而是找他的傭兵部隊—黑暗守衛ダークガード。對付黑暗守衛時，催眠魔法比攻擊魔法來得有效。與波塞魯戰鬥時，先派傭兵部隊，使之受到某一程度的傷害後，再派有攻擊力的指揮官上前加以擊破。

波塞魯（ボーゼル）



人稱為黑暗王子的男人。光影之戰時一定會出現。前作也曾登場。

DATA		AT	38
階級	黑暗首領	DF	29
等級	1	MP	52
魔法	アースクエイク、ブラスト、アタック		
寶物	無		

Check Point
擊破貝魯哈魯特（ベルンハルト）

首先，對貝魯哈魯特（ベルンハルル）的部隊施以催眠魔法，再用騎兵或是攻擊力高的單位予以攻擊。像這樣將貝魯哈魯特弄到孤立無援時，緊接著再對他施以催眠魔法。再以施了加強魔法後的部隊攻擊進入睡眠狀態的貝魯哈魯特，勝負幾乎已分。

DATA		AT	52
階級	帝王	DF	37
等級	1	MP	45
魔法	無		
寶物	無		

SCENARIO 18 黑暗公主

只要能將敵人引誘到地形狀態對我方比較有利的地方，這個關卡也並不是那麼難運過。

在追擊黑暗王子波塞魯（ボーゼル）途中，發現了被魔物所襲的村莊。在魔物中，看到嘲笑人的黑暗公主。艾魯溫（エルウィン）當然會拔刀相助，解救村民。



我方部隊（只限NPC）一覽			
號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
⑧	村民	教士(2)	平民×4
⑦	村民	教士(2)	平民×4

敵方部隊一覽			
1	拉娜	黑暗公主(3)	小兵×6
2	巨龍	巨龍(1)	怪人像×4
3	六頭女妖	六頭女妖(10)	異邪兵×6
4	雙足飛龍	雙足飛龍(6)	怪人像×6
5	六頭女妖	六頭女妖(10)	異邪兵×6
6	翁人	翁人(1)	再生人×4
7	翁人	翁人(1)	再生人×4
8	人牛獸	人牛獸(1)	幻魔體×4
9	人牛獸	人牛獸(1)	幻魔體×4

勝利條件	巨龍的擊破 黑暗公主的擊破	敗北條件	艾魯溫死亡、村人全滅

在商地所賣的寶物	戰斧（ウォーハンマー）、大劍（グレートソード）、杖（ワンド）、鎖鏈甲（チェインメイル）、硬甲（プレートアーマー）、項鍊（ネックレス）、寶珠（オーブ）、快速鞋（スピードブーツ）

指揮官配置	①艾魯溫 ②海茵 ③史考特 ④亞龍 ⑤雷斯塔 ⑥奇斯 ⑦潔西卡 ⑧雪莉

埋伏以敵

剛開始時將各部隊移動到A、B、C、D四點上，在這些地方等待敵人向此接近。

敵人一鄰近，則展開戰鬥。立刻以魔法的攻擊使對手受到損傷，接著再以各部隊為主對敵人加強攻擊。利用這個方法，將敵人巨龍引誘出來。

集中攻擊

以各個擊破的方式將敵方全[illegible]敗後，敵方巨龍則開始行動。仔細看清楚牠的動作以後，決定好等待埋伏的場地。將所有的部隊移動到該場地去，準備好要迎擊巨龍。等待巨龍一接近過來，盡量製造使用火球或者是以催眠的魔法來攻擊的機會。

SCENARIO 19

米雷魯港

要移動去乘船的時候，要如何防止敵方弩砲兵部隊的攻擊乃是維持戰力的要點。

前言

為了要打倒波塞魯（ボーゼル），向威魯傑利亞（ヴェルゼリア）出發的艾魯溫。在途中，得知在米雷魯港有帝國軍正準備要出航。這一行人為了要將軍艦奪過來而開始作戰……。

勝利條件	在23回合內 擊破伊美魯妲（イメルダ）將軍	敗北條件	回合結束・ 艾魯溫死亡

在商店所賣的寶物	長弓（ロングボウ）、硬甲（プレートアーマ）、十字爪（クロス）、項鍊（ネックレス）、寶珠（オーブ）、護符（アミュレット）



敵部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	伊美魯妲	將軍(10)	弩砲兵×4、長槍兵×2
2	帝國指揮官	巫師(3)	弩砲兵×4、黑暗妖精×2
3	帝國指揮官	惡術士(4)	弩砲兵×4、長槍兵×2
4	帝國指揮官	聖人(5)	裝甲士兵×6
5	帝國指揮官	軍刀領主(4)	蜥蜴人×6
6	帝國指揮官	龍騎士(8)	翼獅軍×6
7	帝國指揮官	龍騎士(8)	翼獅軍×6
☆	雷亞德	銀色騎士(9)	部隊上船後才登場
☆	帝國指揮官	龍騎士(10)	部隊上船後才登場
☆	帝國指揮官	領主(10)	部隊上船後才登場

指揮官配置	①艾魯溫 ②潔西卡 ③奇斯 ④[illegible] ⑤雷斯塔 ⑥史考特 ⑦亞龍 ⑧雪莉

Check Point

擊破伊美魯妲將軍

將各部隊迅速地移動到點（A、B、C）上。在這裡將逐漸接近的敵軍部隊擊破。當準備要登上軍艦的時候，使用火球向敵人攻擊，再以騎兵部隊一口氣將敵人部隊擊破。對最後剩下的伊美魯妲（イメルダ）部隊也是一樣，先使用火球攻擊再擊破。

DATA		AT	48
階級	將軍	DF	33
等級	10	MP	26
魔法	ブラスト、トルネード、ヒール2		
寶物	ワンド、アミュレット		

SCENARIO 20
血染大海

在被限制的場地裏戰鬥。首先是防止敵人的侵入，再以魔法攻擊——將敵人打倒。

奪到軍艦的艾魯溫（エルウィン）搭威魯傑利亞（ヴェルゼリア）駛去。這時一隻大船靠近了。那艘船上載著波塞魯（ポーゼル）所派出的追擊部隊……。

敵方部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	法亞斯	惡魔領主(1)	大惡魔×4、活死人×2
2	翁人	翁人(3)	再生人×4，弩砲兵×2
3	翁人	翁人(3)	再生人×4，弩砲兵×2
4	人牛獸	人牛獸(3)	幻魔體×4，活死人×2
5	人牛獸	人牛獸(3)	幻魔體×4，活死人×2
6	六頭女妖	六頭女妖(10)	異邪兵×6
7	六頭女妖	六頭女妖(10)	異邪兵×6
☆	雙足飛龍	雙足飛龍(6)	在第9回合登場
☆	海妖	海妖(4)	在第9回合登場
☆	雙足飛龍	雙足飛龍(6)	在第9回合登場

勝利條件	敵軍全滅	敗北條件	艾魯溫死亡

在商店所賣的寶物	小刀（ナイフ）、袍（ローブ）

指揮官配置	①雪莉 ②艾魯溫 ③海茵 ④奇斯 ⑤潔■卡 ⑥雷斯塔 ⑦亞龍 ⑧史考特

在船上戰鬥

與其在橋上作戰，還不如在橋頭上讓敵人接近來得有利。鞏固裝甲士兵或是長槍兵部隊的防禦，一邊以飛兵由旁側來攻擊敵人仍是最好的辦法。當然也不要忘了由後方以弩砲兵來援護。首先是鞏固我軍的防禦，然後則是要保存自軍部隊的實力。



援軍和法亞斯的擊破

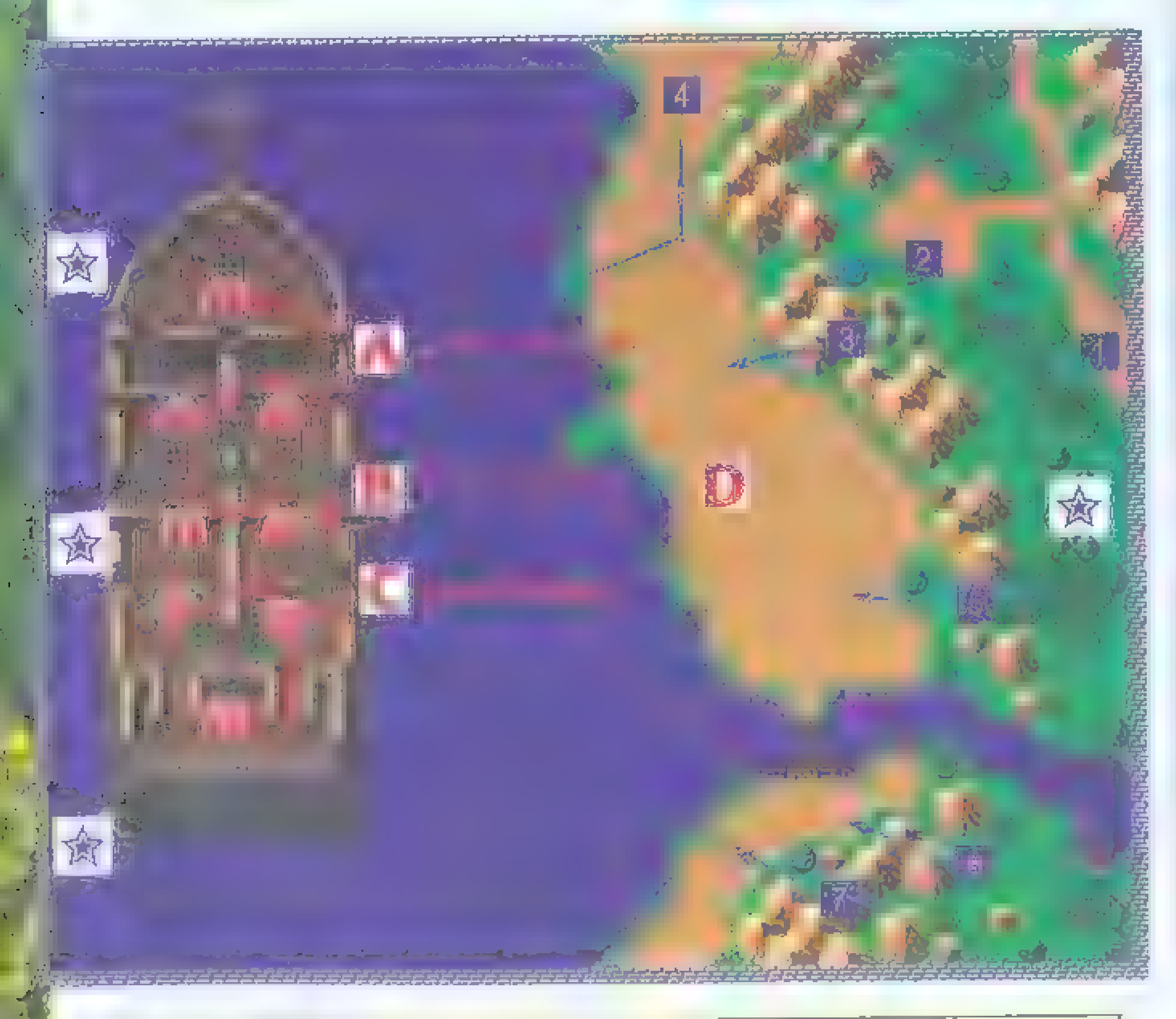
到了第9回合，敵方援軍就會出現。翁人（リッチ）的部隊也與共同時開始展開行動。因此最好能將援軍引到船上後再以重騎兵予以擊破，而翁人的部隊則在海上以弩砲部隊將之擊潰。如果要攻擊法亞斯（ファイアス），使用催眠魔法使傭兵部隊全滅以後，再狙擊法亞斯。

SCENARIO 21

在船上戰鬥時，迎擊朝我方攻來的敵軍或是援軍，上了陸地以後，損害會明顯減少。

前言

終於到達威魯傑利亞（ヴェルゼリア）。找到出海口，[illegible]要從那裏上陸時，波塞魯所操縱的黑暗公主帶著軍隊在海岸線出現了……。又即將面臨另一個挑戰。



在商店所賣的寶物	小刀（ナイフ）、袍（ローブ）
指揮官配置	①艾魯溫 ②奇斯 ③海茵 ④亞龍 ⑤雷斯塔 ⑥潔西卡 ⑦史考特 ⑧雪莉

敵方部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	黑暗公主	黑暗公主	小兵× 6
2	翁人	翁人(5)	弩砲兵× 4，再生人× 2
3	活動鎧甲	活動鎧甲(4)	活死人× 4，幻魔體× 2
4	異兵	極異兵(1)	吸血蝙蝠× 6
5	異兵	極異兵(1)	吸血蝙蝠× 6
6	翁人	翁人(5)	弩砲兵× 4，再生人× 2
7	活動鎧甲	活動鎧甲(4)	活死人× 4，幻魔體× 2
☆	海妖	海妖(5)	在第 9 回合登場
☆	海妖	海妖(8)	在第 9 回合登場
☆	海妖	海妖(5)	在第 9 回合登場
☆	帝國指揮官	[illegible]術士(6)	在第12回合登場

勝利條件	敵軍全滅	敗北條件	艾魯溫死亡

陷入消耗戰的話

首先，在船上排出防禦陣形，等待敵軍自動攻擊過來。到了第 9 回合時，援軍海妖會出現，因此最好將它們引誘到船上來後再予以擊破。這個時候，使用攻擊的魔法，並且能使攻擊力提升的話，就可以輕鬆地進行戰鬥。

如果要迎擊援軍的話，將各部隊朝D點做移動。[illegible]分散已上陸的那些部隊；在引誘敵人接近以後，再將之各個擊破。另外，最好讓機動性高的部隊先上陸。利用這些部[illegible]發動向附近的敵軍指揮官部隊攻擊也不失為一個好方法。

展開短期決戰的話

用[illegible]莉（シェリー）、奇斯（キース）的騎兵部隊與雷斯塔（レスター）的水上部隊為護衛，然後將其他的部隊全移到D點上。登陸時要注意的正是由極異兵所率領的飛行部隊。先以雪莉和奇斯的部隊將其阻擋下來，再令雷斯塔的部隊致其於死地的話，這樣子他們就無法對已上陸的部隊造成傷害。順利地上陸以後，以重騎兵部隊作為前鋒，再從後方配置裝甲士兵部隊，這種陣形比較恰當。以此陣形將活死人部隊引出，再指示位於後衛的裝甲士兵部隊將其擊破。

SCENARIO 22

魔劍復活

因自軍會分斷成 2 個部分，所以要考慮具均衡性的部隊配置，在分配時要清楚考慮兩邊的需要性。

為了要阻止魔劍亞魯哈撒德（アルハザード）的復活，艾魯溫（エルウィン）來到黑暗神殿。在祭壇上有波塞魯（ボーゼル）及二名和莉亞娜十分酷似的女孩。

我方部隊（只限NPC）一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
⑨	莉亞娜	——	在當場固定

敵方部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	波塞魯	黑暗領袖(6)	無
2	帝國指揮官	惡術士(8)	弩砲兵×6
3	帝國指揮官	惡術士(8)	弩砲兵×4，裝甲士兵×2
4	帝國指揮官	聖人(9)	裝甲士兵×3，長槍兵×3
5	艾古貝魯特	幻體(8)	弩砲兵×4，黑暗妖精×2
6	鐵活死人	鐵活死人(10)	活死人×[illegible]
7	鐵活死人	鐵活死人(10)	活死人×6
8	翁人	翁人(5)	王生人×6
9	翁人	翁人(5)	王生人×6
10	黑暗公主	黑暗公主(6)	在那點固定不會動
☆	貝魯哈魯特	帝王(10)	A點上部有指揮官即登場

勝利條件	敵人全滅	敗北條件	艾魯溫死亡、潔西卡死亡



在商店所賣的寶物	小刀（ナイフ）、袍（ローブ）
指揮官配置	①艾魯溫　②海茵　③史考特　④雪莉　⑤奇斯　⑥潔西卡　⑦雷斯塔　⑧亞龍

擊破鐵活死人

地圖的兩側是單行道，因此非得往前走不可。然後在Ａ點、Ｂ點附近與敵方的鐵活死人部隊遭遇了。利用裝甲士兵來擔任攻擊的角色有利於戰鬥，這裡以這種兵種組成的部隊來迎討敵軍。如果發現不太容易造成敵人損害的話，可以先施以攻擊魔法後再與敵人對戰看看。除了攻擊魔法以外，使用催眠魔法也無所謂。總之，如果不能先將鐵活死人部隊打倒的話，是無法繼續向前進的。特別要注意在Ｂ點旁邊時很容易被翁人施以魔法，要特別小心。

翁人和聖火

打敗了鐵活死人部隊以後，接下來則該以與Ｃ或者是Ｅ點的聖人部隊交戰。剛開始時先以火球魔法來造成聖人部隊損害，接著再用飛兵部隊追擊並且加以擊破。順利打敗聖人部隊後，接下來則是要決定是要攻擊翁人（リッチ）呢？又或者是要攻擊到Ｃ點來的敵人部隊？你必須做一個選擇。

要攻擊翁人的話，派出奇斯、雪莉這兩部隊來攻擊敵人的指揮官單位。如果決定要攻擊到Ｃ點的敵軍部隊的話，則派遣天龍部隊或是裝甲士兵來確實地擊破敵方。最好以與敵部隊之間的距離做判斷。

Check Point

莉亞娜(リアア)和黑暗公主(ダークプリンセス)

在波塞魯兩旁的部隊中，其中一隻是莉亞娜的部隊，而另外一隻是一直是目前為止都一直以敵人角色登場的黑暗公主的部隊。莉亞娜雖是ＮＰＣ，但是黑暗公主卻是敵人部隊。雖然可以實際進行攻擊，但最好是避免。

但是，要攻擊黑暗公主之前，必須先通過貝魯哈魯特（ベルンハルト）那一關，而貝魯哈魯特的部隊又是很難對付的樣子……。

與艾古貝魯特決鬥

擊破了弩砲部隊以後，接下來轉向艾古貝魯特攻擊。

首先，派裝甲騎士或者是天龍部隊這種防禦力極高的兵種所構成之部隊向其接近，並且還要能忍耐得了敵軍弩砲部隊的攻擊。只要事先施以抵禦的魔法，即使遇到艾古貝魯特（エグベルト）的魔法也不用擔心。

像這樣子接近了艾古貝魯特的部隊以後，再集全力一起攻擊敵軍的弩砲部隊使其孤立。等到只剩下艾古貝魯特的部隊以後，先使自己的部隊恢復再進行攻擊。這樣子就可以很容易地打敗他了。

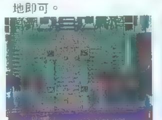
如果你擔心我方的攻擊力，只要施以攻擊魔法就沒問題。但是，要記攻擊魔法不一定就具有完全可靠的效果。

Check Point

派潔西卡來攻貝魯哈魯特……

最後剩下來的貝魯哈魯特，用普通方法是無法打敗的。

開始的時候先以天龍軍所構成的部隊先配置於Ｄ點上面，在其後面再擺上潔西卡的部隊。接著在天龍部隊的前面再配置幾隻（最好是四隻以上）的適當傭兵部隊來做為誘餌。這樣子貝魯哈魯特就會上鉤而開始移動。然後，再施以催眠的魔法，天龍部隊做出一直通往貝魯哈魯特的通道，使潔西卡的部隊移動到他的面前去。在這裡不必令潔西卡發動任何攻擊，只要配置於該地即可。



◀首先以天龍部隊做為防壁，用以保護潔西卡





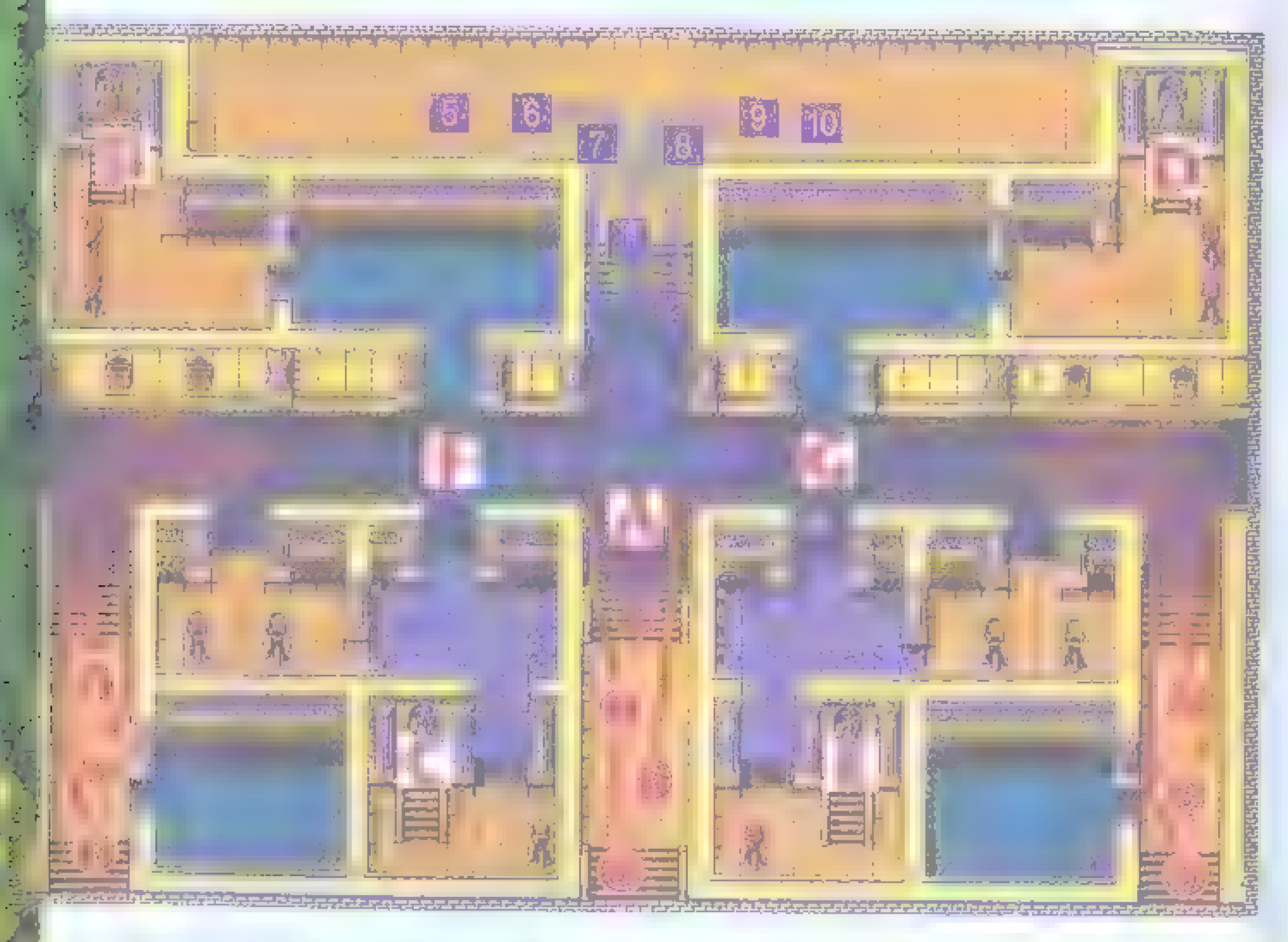
▶最後再以天龍部隊來打

過關時得到的寶物 ホーリーロッド

SCENARIO 23 封印之鑰

雖然想要找到神杖，但是它的所在位置很不一定，因此只好靠自己找了。要注意敵人的動靜。

從救出來的莉亞娜（リアナ）和拉娜（ラーナ）那裡得知，亞格里沙還未被解放。為了要使聖劍封印解除，前往神杖的遺跡去找出神杖。



敵人部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	雷亞德	銀色騎士(10)	皇家軍騎×4
2	帝國指揮官	上級騎士(8)	長槍兵×4，重騎兵×2
3	帝國指揮官	上級騎士(8)	長槍兵×4，重騎兵×2
4	帝國指揮官	龍領主(10)	小兵×3
5	帝國指揮官	巫師(10)	弩砲兵×4，長槍兵×2
6	帝國指揮官	上級騎士(10)	狂戰士×4，長槍兵×2
7	帝國指揮官	聖人(10)	黑暗妖精×4，狂戰士×2
8	帝國指揮官	聖人(10)	狂戰士×4，長槍兵×2
9	帝國指揮官	上級騎士(10)	狂戰士×4，長槍兵×2
10	帝國指揮官	巫師(10)	弩砲兵×4，長槍兵×2
11	帝國指揮官	龍領主(10)	小兵×3

勝利條件	得到神杖者到地圖下方，敵之全滅	敗北條件	擁有神杖的人往地圖上方，艾魯溫死亡

在商店所賣的寶物	小刀（ナイフ）、袍子（ローブ）
指揮官配置	①艾魯溫 ②海茵 ③莉亞娜 ④雪莉 ⑤雷斯塔 ⑥拉娜 ⑦奇斯 ⑧亞龍 ⑨史考特

使對方的動作遲鈍

從最初的回合開始，指使在地圖中心的部隊在A點上擺出防禦陣形，以對抗敵軍所擺出來的陣形。同時，再派位於地圖左、右的部隊前往F、G兩點上去。

在A點處為了要使敵人動作變遲鈍，一點一點的前進並對敵人部隊造成損害。這樣子其他的我方部隊就可以仔細地去找出神杖所在了。為了要使這項戰略得以順利實行，在地圖中央要儘量配置實力較強的部隊。

活用飛兵

活用不受地形效果影響的飛兵部隊，用其來做為神杖的搜索部隊是最好的方法。但是，如果在F或者是G點處被敵軍所制服的話，就無法逃脫了。為了避免這種情況，最好事先能確保逃出的路線。因為好不容易找到的東西，若被搶走的話，會很不甘心的。

有點狡猾的手段

首先，神杖（ホーリーロッド）的所在地點可能是在B、C、D、E其中任何一點中。也就是說，出入口不是F，就是G點。這樣子的話，讓人在一發現神杖時，就去將其出入口給堵住。當然是派全軍出動。這樣做的話，可以很輕鬆地將神杖得到手，不妨試試看。

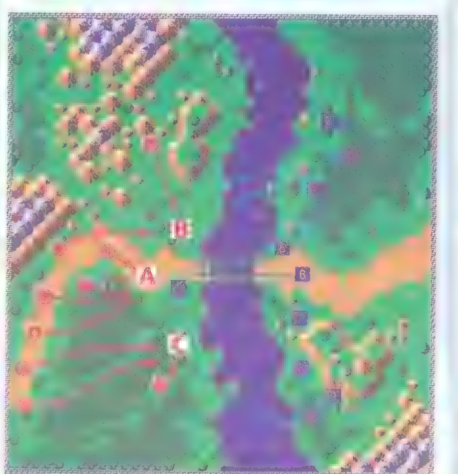
SCENARIO 24

光與暗

敵人的部隊當中，最難對付的就是吸血鬼領主（バンパイアロード）的部隊。首先要將這個部隊擊破。

前言

與雷亞德（レアード）經過一場激烈戰鬥之後，終於得到神杖（ホーリーロッド）。現在要靠光之巫女莉亞娜（リアナ）與拉娜（ラーナ），將傳說中的聖劍蘭格里沙的封印解開。



敵方部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	吸血鬼領主	吸血鬼領主(1)	大惡魔×4，吸血蝙蝠×2
2	惡魔領主	惡魔領主(1)	大惡魔×4，小兵×2
3	翁人	翁人(7)	弩砲兵×4，泥人×2
4	惡魔領主	惡魔領主(1)	大惡魔×4，小兵×2
5	翁人	翁人(7)	弩砲兵×4，小兵×2
6	三頭犬	三頭犬(10)	地獄狗×6
7	翁人	翁人(7)	弩砲兵×4，活死人×2
[illegible]	三頭犬	三頭犬(10)	地獄狗×6
9	三頭犬	三頭犬(10)	地獄狗×6
10	惡魔領主	惡魔領主(2)	大惡魔×4，小兵×2

勝利條件	敵軍全滅	敗北條件	艾魯溫死亡

在商店所賣的寶物	小刀（ナイフ）、袍（ローブ）、護符（アミュレット）
指揮官配置	①艾魯溫 ②海茵 ③史考特 ④雪莉 ⑤拉娜 ⑥奇斯 ⑦莉亞娜 ⑧雪斯塔 ⑨亞龍

打倒吸血鬼部隊

派艾魯溫（エルウィン）率領以裝甲士兵或是天龍軍所組成的部隊，向敵方的吸血鬼領主部隊發動攻擊。然後再派海茵率領由小妖精組成的部隊由艾魯溫的後面援護。

由於吸血鬼領主部隊會使用流星的魔法，為了避免受到傷害，在第一回合時最好對艾魯溫和海茵（ヘイン）的部隊施以反抗的魔法。先下手為強以擊潰敵人。

陷入消耗戰

順利擊破了吸血鬼領主部隊以後，立刻派部隊到各點（A、B、C）上擺出防禦陣形，靜候敵人的接近。不要忘記在翁人（リッチ）部隊會接近的點（B、C）上施以反抗的魔法。

將接近的敵人部隊全部擊破之後，過橋，再發動全軍力量將剩下的敵軍一舉殲滅，使用這和戰略應能比較輕鬆地過關。

SCENARIO 25

大陸最強騎士

在這段劇情中，陣形若有閃失就完了。盡量多召集長槍兵，天龍軍等強勁的部隊。

前言

貝魯哈魯特（ベルンハルト）在威魯傑利（エヴェルゼルア）城中等著。但在之前有雷翁（レオン）的青龍騎士團。還有被抓走的大魔導師潔西卡……。

我方部隊（只限NPC）一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
⑩	雷翁		一開始就可以操作

敵方部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	雷翁	皇家守衛(10)	皇家軍騎×6
2	帝國指揮官	龍領主(10)	翼獅軍×6
3	帝國指揮官	宮延官(10)	重騎兵×6
4	帝國指揮官	宮延官(10)	重騎兵×6
5	帝國指揮官	宮延官(10)	重騎兵×6
6	雷亞特	銀色騎士(10)	皇家軍騎×6
7	帝國指揮官	巫師(6)	高級士兵×6
8	帝國指揮官	騎士領袖(10)	皇家軍騎×6
9	帝國指揮官	宮延官(10)	重騎兵×6
10	帝國指揮官	巫師(7)	裝甲士兵×6
11	艾古貝魯特	魔幻體(10)	在劇情開始時逃亡

勝利條件	敵軍全滅	敗北條件	艾魯溫死亡

在商店所賣的寶物	戰斧（ウォーハンマー）、大劍（グレートソード）、杖（ワンド）、長弓（ロングボウ）、高級鎖鏈甲（アーバレストチェインメイル）、硬甲（プレートアーマー）、十字爪（クロス）、項鍊（ネックレス）、寶珠（オーブ）、快速鞋（スピードーツ）、護符（アミュレット）

指揮官部隊	①艾魯溫 ②亞龍 ③雷斯塔 ④史考特 ⑤拉娜 ⑥雪莉 ⑦奇斯 ⑧海茵 ⑨莉亞娜 ⑩潔西卡



阻止敵軍的突擊

敵軍部隊幾乎全部都由騎兵部隊所構成。在這裡以長槍兵部隊或是天龍部隊為前鋒部隊，擺出防禦陣形。預想與敵部隊之間的戰鬥地點在所有的點（A、B、C、D、E）上，除了背後以外，在各地皆配置軍隊。這樣做可防止敵軍突擊，並可一口氣擊破敵方指揮官。

SCENARIO 26

進入威魯傑利亞（ヴェルゼリア）城的艾魯溫（エルウィン）一行人，陷入了艾古貝魯特（エグベルト）圈套，讓黑龍魔導師團給包圍起來了。要如何突破呢……？

在第一回合中能造成敵人部隊多大程度的傷害就是左右勝敗的重要關鍵。

敵方部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	艾古貝魯特	幻魔體(10)	小兵×6
2	帝國指揮官	騎士領袖(10)	重騎兵×4，黑暗守[illegible]×2
3	帝國指揮官	聖人(10)	裝甲士兵×4，重騎兵×2
4	帝國指揮官	聖人(10)	裝甲士兵×4，重騎兵×2
5	帝國指揮官	巫師(7)	裝甲士兵×4，弩砲兵×2
6	帝國指揮官	惡術士(7)	弩砲兵×4，黑暗妖精×2
7	帝國指揮官	巫師(7)	裝甲士兵×4，弩砲兵×2
8	帝國指揮官	惡術士(5)	黑暗妖精×4，弩砲兵×2
9	帝國指揮官	惡術士(5)	弩砲兵×4，黑暗妖精×2
10	帝國指揮官	大博學家(5)	黑暗妖精×4，弩砲兵×2

以魔法取勝

在回合戰剛開始時，利用火球之類的魔法，對位於A、B、C點上的敵軍弩砲部隊攻擊並且使他們受損害。接下來，再派遣弩砲部隊，集中攻擊敵軍的指揮官單位。像這樣將敵軍的弩砲部隊擊潰之後，再攻擊下一個弩砲部隊。

用這個方法從道路的兩旁朝敵方攻擊的話，即可確實地將A、B、C點上的弩砲部隊擊破。

活用弩砲部隊

就算不使用魔法，也可以將各點上的敵軍部隊用弩砲兵來擊破。首先在兩旁的道路上面配置弩砲部隊，並且令其只能狙擊敵方的指揮官單位。弩砲部隊的射程距離若具一定水準，再碰點運氣，就可以擊破敵方指揮官部隊。

但是，使用這個方法的指揮官的等級如果太低，就會有無疾而終的危險，要十分小心。



勝利條件	擊破魔術師艾古貝魯特	敗北條件	艾魯溫死亡

在商店所賣的寶物	戰斧（ウォーハンマー）、大劍（グレートソード）、杖（ワンド）、長弓（ロングボウ）、高級鎖鏈甲（アーバレストチェインメイル）、硬甲（プレートアーマー）、十字爪（クロス）、項鍊（ネックレス）、寶珠（オーブ）、快速鞋（スピードブーツ）
指揮官配置	①艾魯溫 ②[illegible] ③雪莉 ④史考特 ⑤亞龍 ⑥奇斯 ⑦拉娜 ⑧潔西卡 ⑨雷斯塔 ⑩莉亞娜

前進時要小心

將位於A、B、C點的敵軍部隊擊破以後，再將部隊開始向D點（在地圖右側的部隊則往E點）移動。在這個點上，敵軍的裝甲士兵和重騎兵所混合而成的部隊正等著你的到來。使艾魯溫（エルウィン）的部隊由天龍軍所構成，由正面迎討位於D點的敵軍部隊。除此之外，在由其後方補以魔法的援護，其餘的部隊則由後方追擊。

在E點也一樣，以天龍部隊將敵人的陣形衝壞，再以剩餘的我方部隊予以擊破。集中對指揮官攻擊的方法也不錯。

將部隊左右展開

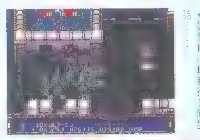
地圖上左、右的我方部隊，將D、E點上的敵人部隊擊破以後，再將其敏捷地往樓梯處移動。

以弩砲兵所組成的部隊在最後才移動。直到全部隊都集合到樓梯附近之前，令他們在D點或是E點等待機會。再由那裡施以反抗的魔法（或者是請其他指揮官施行）後，再移動到F點上去。在這個點上對艾古貝魯特（エグベルト）的部隊發動攻擊，可以確實地使之受到損傷。如果施以攻擊魔法的話，應該能使艾古貝魯特的部隊遭受不小的損傷，攻略也會變得比較輕鬆。

艾古貝魯特(エグベルト)的魔法

F點位於艾古貝魯特（エグベルト）的魔法射程以內。如果在這個位置配置部隊的話，艾古貝魯特會使用流星魔法向我軍攻擊。除此之外，如果位於B點的惡術士（アークメイジ）部隊沒有全滅的話，他們也會再次地對我軍施以流星魔法攻擊。如果在F點上配置部隊的話，先將在其下方那些惡術士部隊擊破。再對配置的我方部隊施以反抗的魔法，即可解決窘境。

因為會有我方部隊的援護，因此這個位置應可成為絕佳地點。



◀如果小心地移往F點的話……



▶如果被施以流星魔法，會受到極大損害

騎士領袖的擊破

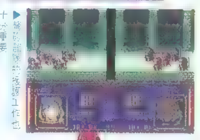
騎士領袖屯駐於艾古貝魯特的背後，以守護其安全。這隻部隊是由重騎兵與黑暗守衛所組成，因此其攻擊力很強，防守也十分鞏固。如果要突破這隻部隊的話，只要以左右展開的部隊挾擊他們就可以了。除此之外，以長槍兵所構成的部隊攻擊也是個不錯的方法。

在F點上配置弩砲部隊的話，令那裡的部隊發動攻擊，也可造成敵軍相當程度的傷害。





◀左右挾擊帝國軍的騎士領袖部隊



▶弩砲部隊的援護工作也十分重要

Check Point

艾古貝魯特（エグベルト）的擊破

剩下的只有艾古貝魯特的部隊而已。將艾古貝魯特的小兵部隊以弩砲部隊或是天使部隊等加以擊破，孤立艾古貝魯特。然後再以剩餘的傭兵部隊予以攻擊，使艾古貝魯特先受到傷害。最後再以艾魯溫（エルウィン）或是史考特（スコット）這種攻擊力強的指揮官部隊發動攻擊。使用攻擊魔法也不錯。

DATA		AT	45
階級	大魔導士	DF	33
等級	10	MP	50
魔法	メテオ、アースクエイク フォースヒールン		
寶物	ダークロッド、ミラジュローブ		



SCENARIO 27
傳說的終結

終於進入完結篇了。將所有的部隊集合，擊破迎擊部隊以後，再以貝魯哈魯特（ベルンハルド）為目標。

擊破黑龍魔導師團與艾古貝魯特（エグベルト）後，終於到達了貝魯哈魯特（ベルンハルド）所在地，最深部的神殿。現在，經過了千年之久，光與暗的傳說即將打上休止符。



敵方部隊一覽

號碼	指揮官名	階級（等級）	備註
1	貝魯哈魯特	帝王(10)	黑暗守衛×4、黑暗妖精×2
2	吸血鬼領主	吸血鬼領主(10)	大惡魔×4，吸血蝙蝠×2
3	惡魔領主	惡魔領主(10)	大惡魔×4，小兵×2
4	惡魔領主	惡魔領主(10)	大惡魔×4，小兵×2
5	惡魔領主	惡魔領主(10)	大惡魔×4，小兵×2
6	帝國指揮官	巫師(8)	黑暗妖精×4，弩砲兵×2
7	帝國指揮官	巫師(8)	黑暗妖精×4，弩砲兵×2
8	帝國指揮官	聖人(10)	黑暗守衛×2、長槍兵×4
9	帝國指揮官	聖人(10)	黑暗守衛×2、長槍兵×4
	雷翁	皇家守衛(10)	擊破吸血鬼領主後登場

勝利條件	貝魯哈魯特的擊破	敗北條件	艾魯溫死亡

在商店所賣的寶物	小刀（ナイフ）、袍（ローブ）

指揮官配置	①艾魯溫 ②海茵 ③雪莉 ④奇斯 ⑤雪莉 ⑥亞龍 ⑦莉亞娜 ⑧史考特 ⑨雷斯塔 ⑩潔西卡

排列防禦陣形

將全軍移動到A點上去，準備擊敵軍部隊，排列出防禦陣形。以裝甲士兵或是天龍部隊組成先鋒部隊，而在其後方則配置弩砲兵部隊以為援護。

以這樣的陣形，確實地將敵軍部隊擊破。如果要使用魔法的話，與其使用如雷電的攻擊魔法，還不如使用火球或是流星來得有效，造成敵人的傷害較大。



除了這個方法以外，你也可以在前鋒配置一些比較弱的部隊做為誘餌，將敵人引到一地之後，再一齊以魔法攻擊後，再施以其他攻擊的作戰方法領主也相當有效。

擊破吸血鬼領主

在A點將敵軍部隊擊破以後，然後再轉而擊破在眼前的吸血鬼領主（バンパイアロード）部隊。首先集結起來的全軍分三個方向展開，正面以天龍部隊或裝甲士兵部隊構成的部隊做突擊的工作。並且在擔任正面突襲工作的部隊中加入會使用恢復魔法的指揮官當作後援。

令左右展開的部隊向吸血鬼領主施以魔法攻擊或是弩砲攻擊等，藉以援護中央的部隊。另外，還要使用攻擊等的補助魔法。如果戰事數得太久的話，貝魯哈魯特會使用恢復魔法。

雷翁的援軍登場

擊破了吸血鬼領主部隊以後，雷翁（レオン）所率的援軍即會登場。雷翁的部隊是由皇家軍騎和黑暗守衛所組成的，因此如果備有長槍兵的話，用此來迎擊是最有利用的。但是，如果沒有長槍兵部隊的話，可以派天龍部隊進行攻擊，其後方再以弩砲部隊或者是魔法來予以援護。如果部隊還有餘力的話，可以只對雷翁集中攻擊。在這裡無法減低我方損害的話，與貝魯哈魯特（ベルンハルト）之戰會很艱苦。



◀擊破吸血鬼領主以後，雷翁即會登場

▶如果能冷靜對付的話，並不是那麼可怕的對手

殘餘部隊

在這個時候，如果還殘存除了貝魯哈魯特之外的其他部隊，則要先觀察該部隊的行動。如果該部隊沒有移動的跡象，可以放著不管；但如果追擊過來的話，則排列防禦陣形準備迎擊。在一直到非指揮官加入戰鬥之前，不斷地以治療的指令使其MP回復，以預防在援護時MP值消耗殆盡。

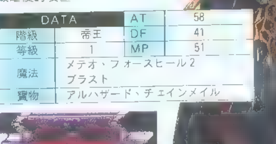
戰鬥一展開的話，以使用魔法攻擊，再以天龍部隊集中攻擊敵方部隊的指揮官。使用這個方法，可以使敵人沒有反擊的機會，並且將其擊破。

包圍貝魯哈魯特

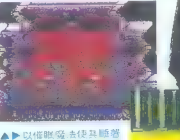
在發動對貝魯哈魯特的攻擊之前，先將其隨從的傭兵部隊擊破。因為貝魯哈魯特的指揮修正值非常地高，所以光是擊破其傭兵部隊也是件相當困難的事。在此使用區域性的魔法，使其指揮修正值無效以後再擊破敵方部隊。將全部的敵方傭兵部隊擊破後，再以全軍包圍貝魯哈魯特的方式，展開最後的攻擊……離勝利越來越近了……。

Check Point 擊破貝魯哈魯特。然後……

使用我方全軍將貝魯哈魯特包圍了以後（在C點附近），首先施以魔法攻擊。然後再連續以催眠魔法使其睡著，接著再以施了攻擊魔法的天龍部隊予以攻擊。如果這樣子還沒辦法擊破的話，將攻擊魔法施在艾魯溫的部隊上，做最後的攻擊。



DATA		AT	58
階級	帝王	DF	41
等級	1	MP	51
魔法	メテオ、フォースヒール2 ブラスト		
寶物	アルハザード、チェインメイル		

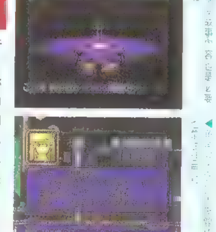


▲▶以催眠魔法使其睡著以後，再以攻擊力提升過的部隊予以攻擊

了解夢幻模擬戰Ⅱ的世界

以一款模擬遊戲的身份而言，夢幻模擬戰Ⅱ的確十分地有趣，但是除此之外，如果你能了解夢幻模擬戰Ⅱ的世界，那麼你將可以以不同的意義來享受這款遊戲。在此我們將提供給您有關的建議。

抓住劇情

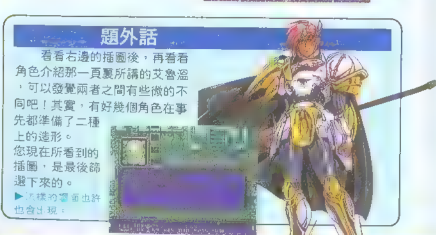


在夢幻模擬戰的世界裡，有許多極具魅力的角色登場。

如果按照劇情玩下去的話，你可以從會話中知道，各個角色是如何成長的，而他們與其他角色之間，又有著什麼樣的關係。對於自己喜歡的角色，隨著劇情的演出。光是看他（她）是如何地變化、成長，就已經十分有趣了。就這樣將故事一直看下去，也能一邊體會這些角色的風采。

題外話

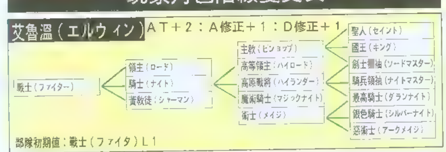
看看右邊的插圖後，再看看角色介紹那一頁裏所講的艾魯溫，可以發覺兩者之間有些微的不同吧！其實，有好幾個角色在事先都準備了二種上的造形。您現在所看到的插圖，是最後篩選下來的。



▶[illegible]樣的畫面也許也會出現。

資料編

玩家角色階級變更表

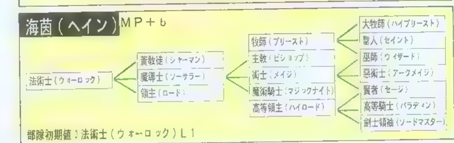


莉亞娜（リアナ）D修正＋2：MP＋2

敎士（クレリック）
黃敎徒（シャーマン）
治療師（ヒーラー）
領主（ロード）
巫士（メイジ）
魔術騎士（マジックナイト）
牧師（プリースト）
主敎（ビショップ）
高等領主（ハイロード）
惡術士（アークメイジ）
銀色騎士（シルバーナイト）
高等騎士（パラディン）
大牧師（ハイプリースト）
巫師（ウィザード）
賢者（セージ）
聖人（セイント）

部隊初期值：敎士（クレリック）L3（莉亞娜）

■救出時：可自己選擇三段中的任何一個（拉娜－ラーナ）



史考特（スコット） A修正＋2

- 戰士（ファイター）
  - 飛鷹騎士（ホークナイト）／騎士（ナイト）／領主（ロード）
    - [illegible]騎士（ドラゴンナイト）／魔術騎士（マジックナイト）／高原戰將（ハイランダー）／牧師（プリースト）／高等領主（ハイロード）
      - 龍領主（ドラゴンロード）／銀色騎士（シルバーナイト）／大騎士（グランナイト）／大領袖（ナイトマスター）／高等騎士（パラディン）／賢者（セージ）／聖人（セイント）

部隊初期值：戰士（ファイター）L1

雪莉（シェリー） A修正＋2：MV＋1

- 戰士（ファイター）
  - 領主（ロード）／飛鷹騎士（ホークナイト）／黃教徒（シャーマン）
    - 高等領主（ハイロード）／獨角獸騎士（ユニコーンナイト）／龍騎士（ドラゴンナイト）／主教（ビショップ）／術士（メイジ）
      - 聖人（セイント）／突襲者（レンジャー）／高等騎士（パラディン）／龍領主（ドラゴンロード）／銀色騎士（シルバーナイト）／巫師（ウィザード）／惡術士（アークメイジ）

部隊初期值：戰士（ファイター）L9（EXP最大值）

奇斯（キース） D修正＋2

- 戰士（ファイター）
  - 領主（ロード）／飛鷹騎士（ホークナイト）／治療師（ヒーラー）
    - 高等領主（ハイロード）／魔術騎士（マジックナイト）／龍騎士（ドラゴンナイト）／主教（ビショップ）／牧師（プリースト）
      - 聖人（セイント）／劍士領袖（ソードマスター）／高等騎士（パラディン）／龍領主（ドラゴンロード）／銀色騎士（シルバーナイト）／巫師（ウィザード）／大牧師（ハイプリースト）

部隊初期值：飛鷹騎士（ホークナイト）L8（EXP5）

亞龍（アーロン） AT＋1：A修正＋1

- 戰士（ファイター）
  - 領主（ロード）／騎士（ナイト）／黃教徒（シャーマン）
    - 主教（ビショップ）／高等領主（ハイロード）／高原戰將（ハイランダー）／魔術騎士（マジックナイト）／術士（メイジ）
      - 大牧師（ハイプリースト）／聖人（セイント）／劍士領袖（ソードマスター）／高等騎士（パラディン）／騎士領袖（ナイトマスター）／大騎士（グランナイト）／惡術士（アークメイジ）

部隊初[illegible]值：[illegible]士（ファイタ）L8（EXP6）

有隱藏的階級喔

事實上除了以上的角色外還有別的角色存在，以前曾介紹的（サモナー）也包括在裡面。這一些角色的能力都相當強，所以你可以隨著遊戲的進行而試著將他們找出來。

雷斯塔（レスタ） D修正＋2

- 戰士（ファイター）
  - 騎士（ナイト）／鱷魚騎士（クロコナイト）／黃教徒（シャーマン）
    - 高原戰將（ハイランダー）／魔術騎士（マジックナイト）／軍刀騎士（サーペントナイト）／主教（ビショップ）／術士（メイジ）
      - 騎士領袖（ナイトマスター）／大騎士（グランナイト）／銀河騎士（シルバーナイト）／軍刀領主（サーペンロード）／高等領主（パラディン）／巫師（ウィザード）／惡術士（アークメイジ）

部隊初期值：鱷魚騎士（クロコナイト）L7（EXP[illegible]大[illegible]）

潔西卡（ジェシカ） AT＋1：MP＋4

- 教士（ウォーロック）
  - 治療師（ヒーラー）／魔導士（ソーサラー）／領主（ロード）
    - 牧師（プリースト）／主教（ビショップ）／術士（メイジ）／魔術騎士（マジックナイト）／高原領主（ハイロード）
      - 大牧師（ハイプリースト）／聖人（セイント）／巫師（ウィザード）／惡術士（アークメイジ）／賢者（セージ）／高等騎士（パラディン）／劍士領袖（ソードマスター）

部隊初期值：教士（ウォーロック）L5（EXP為0）

魔法一覽

種類	魔術名稱	對象	範圍	射程	MP	使用效果
攻擊魔法	マジックアロー	敵	單體	5	1	（等級÷2）×2的威力
	ブラスト	敵	單體	2	10	（等級÷2＋2）＋20的威力
	サンダー	[illegible]	部隊	7	4	（等級÷2）＋5的威力
	ファイヤーボール	敵	3	4	2	（等級÷2）＋3的威力
	メテオ	敵	2	10	8	（等級÷2）＋10 的威力
	ブリザード	敵	4	0	3	（等級÷2＋2）×2 的威力
	トルネード	敵	3	0	2	（等級÷2＋2）×2 的威力
	ターンアンデッド	敵	4	0	5	將指揮官以外的活口以一擊[illegible]破
	アースクエイク	敵	5	0	12	（等級÷2＋5）×2 的威力
恢復魔法	ヒール1	我方	1	6	2	範[illegible]內的部[illegible]HP恢復了
	ヒール2	我方	1	6	4	範圍內的部[illegible]HP全部恢復
	フォースヒール1	我方	部隊	6	3	一部隊的HP恢復了
	フォースヒール2	我方	部隊	6	6	一部隊的HP全恢復
補助魔法	スリープ	敵	1	4	2	使敵人睡著
	ミュート	敵	單體	5	3	封閉[illegible]方魔法
	プロテクション	我方	部隊	5	2	在第一回合內，防[illegible]力修正＋4
	アタック	我方	部隊	5	2	在第一回合內、防禦力修正＋4
	ゾーン	敵	單體	6	6	指揮修正變成0

種類	魔術名稱	對象	範圍	射程	MP	使用效果
補助魔法	テレポート	我方	部隊	16	5	可移動到範圍內的愛好處去
	イリュージョン	自分	?	?	2	做出不屬傭兵分量的自身分身
	レジスト	我方	部隊	8	2	MR（魔法耐久力）+50
	チャーマ	敵	部隊	4	6	使對方暫時轉成我方

我方部隊一覽

部隊名	AT	DF	MV	屬性	部隊名	AT	DF	MV	屬性
パイク	18	18	5	長槍	エルフ	19	8	6	弓兵
ファランクス	22	22	5	長槍	バリスタ	22	10	3	弓兵
ソルジャー	20	14	5	步兵	モンク	21	19	6	僧侶
グラディエーター	23	19	6	步兵	ガードマン	18	12	5	步兵
アーマソルジャー	25	22	5	步兵	マーマン	25	13	8	水兵
ホースマン	24	15	10	騎馬	グリフォン	26	13	10	飛兵
ドラクーン	27	21	8	騎馬	エンジェル	24	19	12	飛兵
ヘビーホースマン	26	19	9	騎馬	シビリアン	0	6	5	步兵

移動消費能力表

部隊	平地	荒地	路面	森林	斜坡	山	水上	城壁	城內	內壁	屋外
步兵	1	1	1	1	2	不可	3	4	1	不可	1
僧侶	1	1	1	1	2	不可	3	4	1	不可	1
槍兵	1	1	1	1	2	不可	3	4	1	不可	1
魔法師	1	1	1	1	2	不可	3	4	1	不可	1
守衛	1	1	1	1	2	不可	3	4	1	不可	1
騎兵	1	2	1	3	3	不可	4	不可	2	不可	2
特殊騎兵	1	2	1	1	2	不可	3	不可	3	不可	3
飛兵	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
盜賊	1	1	1	1	2	不可	2	2	1	不可	1
水兵	1	2	1	3	4	不可	1	不可	2	不可	2

部隊	神殿	玉座	橋吊	橋	天空	洞窟	熔岩	墓地	船	河原	屋頂
步兵	1	2	1	1	不可	1	不可	1	1	2	2
僧侶	1	2	1	不可	1	不可	1	1	2	2	
槍兵	1	2	1	1	不可	1	不可	1	1	2	2
魔法師	1	2	1	1	不可	1	不可	1	1	2	2
守衛	1	2	1	1	不可	1	不可	1	1	2	2
騎兵	2	4	1	1	不可	2	不可	1	2	3	不可
特殊騎兵	3	4	1	1	不可	2	不可	1	2	1	不可
飛兵	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
盜賊	1	1	1	1	不可	1	不可	1	1	2	1
水兵	2	3	1	1	不可	2	不可	2	2	1	不可

攻擊修正表

攻＼防	步兵	騎兵	飛兵	弓兵	長槍兵	水兵	不死人	黏泥人	僧兵	魔法兵	靈	盜賊	魔族	守衛	水中怪
步兵				2/2	5/1										
盜賊				2/2	5/1										
魔法兵				2/2	5/1										
騎馬	3/5			2/2		2/2			3/5	3/5		3/5		3/5	
飛兵	0/1	0/1			0/1	0/1			0/1	0/1		0/1		0/1	
弓兵			8/0												
長槍兵		8/8		2/2											
守衛				2/1	2/1		6/4	15/9			4/2				
僧兵				2/1	2/1		8/12				8/12		7/10		
水兵				2/2	5/1										3/2

賣物一覽表

	名稱	價格	步兵	魔法兵	僧侶	水兵	飛兵	騎兵	盜賊	效果
武器	ナイフ	50	○	○	×	○	○	○	○	AT+1
	ウォーハンマー	120	○	×	○	○	○	○	○	AT+2
	グレートソード	300	○	×	×	○	○	○	×	AT+4
	ワンド	150	○	○	○	○	○	○	○	魔法射程+2、魔法威力+1
	デビルアックス	2500	○	×	×	○	○	○	×	AT−4、DF−3、攻擊修正−2
	メサイヤンソード	600	○	○	○	○	○	○	○	AT−3、DF−2
	ホーリーロッド	4000	○	○	○	○	○	○	○	魔法射程+2、魔法威力+1
	ダークロッド	4000	○	○	○	○	○	○	○	魔法射程+2、魔法威力+2
	コングボウ	250	×	×	×	×	×	×	○	AT−2、MV−2
	アーバレスト	1250	×	×	×	×	×	×	○	AT−4、MV−2
防具	S・シールド	60	○	×	○	○	○	○	○	DF+1
	L・シールド	200	○	×	×	○	×	○	×	DF+2
	チェインメイル	400	○	×	○	○	○	○	○	DF+3
	プレートアーマー	600	○	×	×	×	×	○	×	DF+4
	ローブ	80	○	○	○	○	○	○	○	DF+4、MR+10
其他	クロス	300	×	×	○	×	×	×	×	防禦修正+2
	ネックレス	900	○	○	○	○	○	○	○	指揮範圍+2、防禦修正+3
	オーブ	1000	×	○	○	×	×	×	×	最大MP×2、魔法射程+3
	スピードブーツ	600	○	○	○	×	×	×	○	MV+2（包含部下）
	アミュレット	1000	○	○	○	○	○	○	○	魔法耐性（包含部下）+15
	ルーンストーン	10000	○	○	○	○	○	○	○	可更換特殊階級
	カーバンクル	?	×	○	×	×	×	×	×	魔法威力+2

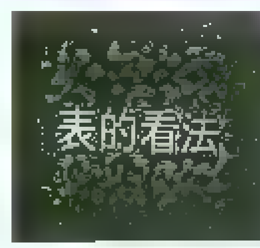
NPC部隊一覽

名稱	AT	DF	MV	MP	MR	修正A+	修正D+
戰士	1	2	5	0	50	0	2
教士	2	1	5	3	70	0	4
騎士	6	2	8	2	60	6	2
領主	3	5	5	3	60	2	4
海盜	1	2	5	2	50	0	2
高票領主	4	5	5	5	75	3	4
牧師	3	5	5	10	90	4	6

PC指揮官單位一覽

名稱	AT	DF	MV	A+	D+	MP	MR	魔法	傭兵
戰士	1	2	5	0	2	1	50	無	士兵
教士	2	1	5	0	4	3	70	ヒール1 プロテクション	守衛
法術士	3	2	5	4	2	4	60	マジックアロー アタック	守衛
[illegible]主	3	6	5	2	4	3	60	ヒール1 プロテクション	短槍兵 士兵
騎士	6	3	8	6	2	2	60	アタック	騎兵
飛鷹騎士	7	2	8	2	4	3	60	トルネード	翼獅兵
鯉魚騎士	6	3	6	5	3	2	55	アタック	人魚兵
治療師	2	6	5	3	5	6	75	ターンアンデット ヒール1、FH1	僧侶兵
魔術士	4	4	5	5	4	8	70	ファイヤーボール イリュージョン	妖精
黃教徒	3	5	5	4	4	7	70	サンダー イリュージョン	守衛 短槍兵
高票領主	4	6	5	3	4	5	75	フォースヒール1 アタック	妖精 長槍兵
高原戰將	9	4	11	5	3	4	60	プロテクション スリープ	重騎兵 鬥劍士
魔術騎士	7	4	10	6	3	8	70	ファイヤーボール スリープ	鬥劍士 重騎兵
獨角獸騎士	6	5	10	6	2	8	90	ミュート、チャーム、ヒール1	鬥劍士 重騎兵
龍騎士	6	6	9	4	3	4	70	ファイヤーボール アタック	騎兵 翼獅兵

名稱	AT	DF	MV	A+	D+	MP	MR	魔法	傭兵
騎士	4	7	7	5	4	4	70	ブリザード プロラクション	人魚兵 妖精
牧師	3	6	5	4	6	10	90	ターンアンデット ヒール2、ミュート	僧侶兵 長槍兵
主教	4	5	5	5	4	12	85	ファイヤーボール FH1、ミュート	僧侶兵 長槍兵
博學者	5	4	5	6	4	14	80	トルネード スリープ、レジスト	妖精 鬥劍士
大博學者	7	4	5	7	5	14	90	メテオ、ブリザード ゾーン	長槍兵 弩砲兵
巫師	6	5	5	6	6	14	90	ブラスト、ゾーン レジスト	裝甲士兵 弩砲兵
大牧師	4	7	5	6	7	12	95	FH2、スリープ レジスト	長槍兵 裝甲士兵
聖人	6	7	5	[illegible]	8	6	[illegible]	トルネード ヒール2、ミュート	裝甲士兵 弩砲兵
賢者	4	7	5	7	5	8	85	アースクエイク ヒール2、ミュート	長槍兵 裝甲士兵
高等騎士	7	5	10	9	6	6	85	トルネード フォースヒール1	僧侶兵 天使兵
劍士領袖	6	7	5	8	7	3	60	トルネード プロテクション	長槍兵 裝甲士兵
騎士領袖	8	4	11	10	5	4	80	ブリザード アタック	天龍兵 裝甲士兵
大騎士	8	9	8	8	8	0	75	プロテクション ZN、EQ	長槍兵 天龍兵
銀色騎士	7	6	8	10	6	2	90	トルネード ゾーン	翼獅兵 天龍兵
龍領主	10	4	10	9	6	4	75	サンダー フォースヒール1	裝甲士兵 天使兵
軍刀・領主	5	9	8	10	6	4	80	サンダー フォースヒール1	弩砲兵 鬥劍士
國王	8	7	5	8	8	8	85	ヒール2、アタック レジスト	弩砲兵 裝甲士兵
突擊隊員	9	6	7	7	5	12	90	ブラスト、トルネード、レジスト	無



在表當中，有好幾個簡稱，我們將在下面做說明。・MV……部隊的移動可能範圍・A+……攻擊修正值・D+……防禦修正值・MR……魔法耐性值。

在魔法覽表中也有簡稱，以下為其解釋。・FH1……フォースヒール1・FH2……フォースヒール2・ZN……ゾーン・EQ……アースクエイク。

夢幻模擬戰II完全攻略本

以下的各問題請在附卡的適當位置上填寫；有了您的合作，才能使我們的下一本書做得更好！

(1)你現在的職業是：①小學生 ②國(初)中生 ③高中生 ④專科生 ⑤大學生 ⑥上班族 ⑦自由業 ⑧其他
(2)最喜歡的遊戲類型：①RPG ②SLG ③STG ④ACT ⑤AVG ⑥PZG ⑦TBG ⑧SPG
(3)請問您玩遊戲的態度是：①速戰速決 ②盡量找時間玩 ③有時間就玩 ④細細品味 ⑤看遊戲
(4)請問您選擇這類書的考慮因素是：①遊戲種類 ②價格 ③製作廠商 ④內容 ⑤雜誌消息 ⑥經人介紹 ⑦店頭展示（可複選）
(5)每月零用錢：①1000元或以下 ②1000～2000元 ③2000～3000元 ④3000～4000元 ⑤4000～5000元 ⑥6000元以上。
(6)擁有主機：①FC ②SFC ③GB ④MD ⑤MD.CD ⑥GAME GEAR ⑦PC-E ⑧PC-CD ⑨PC-SCD ⑩G.T ⑪SNK ⑫IBM.PC ⑬PC-9801
(7)請問本書是在何處購買的？①電視遊樂器專賣店 ②書店 ③統一超級商店 ④其他
(8)您是如何知道本書的？①雜誌、報導、攻略月刊 ②店頭看到 ③朋友相報 ④其他
(9)請問還有那些遊戲需要我們爲您製作攻略本？（請註明機種）
(10)請對本書提出您的改善建議，供我們下一次製作的參考。謝謝！

尖端出版有限公司．精緻典藏攻略本系列021



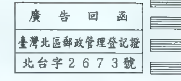
負責人：黃鎮隆
發行人：陳希芳
總編輯：陳希芳
製作：尖端出版有限公司／電玩編輯部
電腦排版：楊惠理、林明月、張淑學、張淑貞
行政管理：廖桂熏
國際版權：許麗容
行銷：葛麗英
廣告專員：駱英毅
商管：洪宗炫、蔡崇業、郭秉熙、劉春願
印務：陳嘉祥、廖美惠、楊雅惠
社址：新店市復興路45號4樓
電話：(02)218-1582（代表線）
FAX：(02)218-2046

總經銷：農學股份有限公司(農學社)
地址：新店市寶橋路235巷6弄6號2F
經銷專線：(02)917-8022
印刷：鴻龍印刷實業股份有限公司
地址：台北縣板橋市大觀路2段355號
法律顧問：北辰著作權事務所 蕭雄淋律師
地址：台北市羅斯福路2段105號9樓
劃撥帳號：05622663
帳戶：尖端出版有限公司
售價：280元
1994年10月初版發行

原書名／ラングリッサーII必勝攻略法
編著者／FIGHTING-STUDIO

Original edition first published in Japan 1994 by FUTABASHA
Chinese edition first published in 1994 by SHARP POINT PUBLISHING CO,CTD.
本書由日本双葉社授權出版
新聞局登記版台業字第2680號

台北縣231新店市
復興路45號6樓





夢幻模擬戰II 完全攻略本 讀者回函

對於您購買本刊，致以無比的感謝，麻煩您細心地填好問卷，並請儘早寄回本社。

姓名：	性別：	出生年月日：
住址：		電話：

1.現在職業：①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ⑥□ ⑦□ ⑧□

2.最喜歡GAME類型①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ⑥□ ⑦□ ⑧□

3.①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□

4.①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ⑥□ ⑦□

5.①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ⑥□

6.①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ⑥□ ⑦□ ⑧□ ⑨□ ⑩□
⑪□ ⑫□ ⑬□

7.①□ ②□ ③□ ④□ ________________________

8.①□ ②□ ③□ ④□ ________________________

9. ____

10.您的意見：

書號：00199821



ラングリッサーII

電視遊樂雜誌編輯部　監製
尖端出版有限公司　出版

定價：200

書號 00199821



ラングリッサーII

電視遊樂雜誌編輯部 監製
尖端出版有限公司 出版
日本雙葉社正式授權中文版

定價:200

書號：00199821
ISBN 957-712-596-4





ラングリッサーII

電視遊樂雜誌編輯部 監製
尖端出版有限公司 出版
日本雙葉社正式授權中文版

定價：200

尖端典藏攻略本系列021 夢幻模擬戰II 完全攻略本 尖端出版有限公司

尖端典藏攻略本系列021

夢幻模擬戰II
完全攻略本

電視遊樂雜誌編輯部 監製
尖端出版有限公司 出版

書號 00199821

ISBN 957-712-596-4







ラングリッサーII

電視遊樂雜誌編輯部 監製
尖端出版有限公司 出版

定價:200

日本雙葉社正式授權中文版

尖端典藏攻略本系列021

夢幻模擬戰II 完全攻略本

尖端出版有限公司

尖端典藏攻略本系列021

夢幻模擬戰II

完全攻略本

電視遊樂雜誌編輯部 監製
尖端出版有限公司 出版